DEUS EX: MANKIND DIVIDED - EXKLUZÍV INTERJÚ ÉS ELŐZETES 12 OLDALON!

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

HAJSZA A GYŐZELEMÉRT

F1 2015

Újgenerációs konzolokon is ringbe száll a bajnoki címért a hivatalos F1-játék.

VADÁSZAT A VÖRÖS OKTÓBERRE

WORLD OF WARSHIPS

Elstartolt a World of Tanks-csapat következő játéka: főszerepben a csatahajók!

PC GURU 2015. 08.
1995 Ft - 6,99 EUR
9 771217 638003 15008

DEUS EX
MANKIND DIVIDED™

Jövő tavasszal visszatérünk a jövőbe: érkezik a Deus Ex széria következő, minden eddiginél monumentálisabb epizódja!

+ STEAMES TELJES JÁTÉK: THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING II

A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

A NEMZET ARANYA

RISE OF THE TOMB RAIDER

Jövő tavasszal PC-re is megérkezik Lara következő, döbbenetesen jól kinéző kalandja.

PCGURU

ŐSZI ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: JÁTÉK + MAGAZIN

FALLOUT 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.490 Ft
Hosszabbítással:	17.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	25.990 Ft
Hosszabbítással:	24.990 Ft

NEED FOR SPEED

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.990 Ft

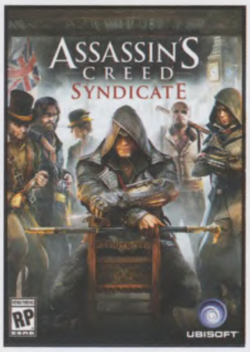
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

STARCRAFT 2: LOTV

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	16.990 Ft
Hosszabbítással:	15.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	24.490 Ft
Hosszabbítással:	23.490 Ft

ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	18.990 Ft
Hosszabbítással:	17.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.490 Ft
Hosszabbítással:	25.490 Ft

COD: BLACK OPS 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	19.490 Ft
Hosszabbítással:	18.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	26.990 Ft
Hosszabbítással:	25.990 Ft

FIFA 16

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	20.490 Ft
Hosszabbítással:	19.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	27.990 Ft
Hosszabbítással:	26.990 Ft

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Takács Gábor (wilson) • wilson@pcguru.hu

Szerkesztő
Böjtös Gábor (Böjtös) • bojtosgabor@pcguru.hu
Multimédia szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter
Korrektor
Talabér Krisztina
Olvasószerkesztő
Páncél Róbert (){redenc)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI ZÖLDSZÁM: +36 80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: IPRESS Center Hungary Kft.
Felelős vezető: Lakatos Imre ügyvezető

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A szerkesztőségi anyagok víruselllenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

2015. AUGUSZTUS

ELEKTRONIKUS BÁRÁNYOK

Ilyen a mi szerencsénk: tavaly elterveztük, hogy a lapzárta után azonnal robogunk Németországba, a helyszínről tudósítva a Gamescomról, aztán több tényező közrejátszása után ez nem jött össze. Sebaj, majd jövőre, a szokásos bemutatónk úgysem marad el, hiszen a szeptemberi számban most is temérdek oldalt szentelünk a Kölnben elhangzó újdonságoknak.

És még egy ígéretet tehetünk: a szeptemberi számhoz már tuti mellékelünk DVD-t is, mert ebben a hónapban is ki kellett hagynunk. Az ok prózai: teljes játékunknak, a magyar nyelvű, magyar fejlesztésű The Incredible Adventures of Van Helsing II-nek minimum két, de inkább három lemez kellett volna, ennyit pedig egyszerűen nem tudtunk bevállalni, ráadásul nagy játékmegjelenések nélkül a videótesztek szekció is annyira sivár lett volna, hogy inkább egy újabb ütős teljes játék megvásárlásába forgattuk vissza a DVD gyártására szánt keretet. Reméljük, értékelni fogjátok a szándékot; sajnos néha muszáj kompromisszumot hozni, és ez tűnt a lehető legjárhatóbb útnak. Azt például már most elárulhatjuk, hogy a címlapon szereplő Deus Ex világával még biztosan találkozni fogtok idén, sőt, lesz olyan hónap is hamarosan, amikor egynél több játék kerül a magazin mellé...

De legyen ez meglepetés, ahogy nekünk is az volt, hogy Magyarországon is érezheti magát úgy az ember, mintha a sivatagban járna: a júliusi kánikula úgy tűnik, augusztusban is folytatódik, így mi leginkább a légkondik és a folyók-tavak vize mellett kerestünk menedéket, már amikor nem játszottunk, hiszen most is volt mivel. Christ és jómagamat annyira elkapott a Heroes of the Storm, hogy mással sem játszunk a kiadás óta, így új rovatot is indítottunk, amiben megpróbáljuk alaposan bemutatni a MOBA minden fortélyát.

Azt pedig örömmel jelenthetjük be, hogy nemcsak, hogy idén is lesz PC Guru Show, de nagyobb, hosszabb lesz, mint tavaly: összeálltunk a MondoGames csapatával, így két napon át igyekszünk majd titeket szórakoztatni a Hungexpo területén. Kövessétek a részletekért, bejelentésekért Facebook-oldalunkat!

A GURU LEGYEN VELETEK!

wilson

DURVÁN RÁFÜGGTÜNK NÉHÁNYAN A NYÁR ELEJÉN KIADOTT HEROES OF THE STORMRA: A MEGJELENÉSE ÓTA MÁSSAL SE JÁTSZUNK. NEKED MELYIK VOLT AZ A JÁTÉK, AMI HUZAMOSABB IDEIG KISZAKÍTOTT A VILÁGBÓL, ÉS VOLT-E ESETLEG KÖVETKEZMÉNYE AZ ADDIKCIÓNAK?

wilson

Ha kijött egy új Phoenix Wright-epizód, 2-3 napot lógtam a suliból. Hongkongból rendeltem meg, mert ott a nyugathoz képest már egy évvel korábban volt angol változat. De amikor a Rise of Nations megjelent, vagy egy egész hetet „betegeskedtem" otthon. Szép idők voltak!

Obo

Annak idején zavarbeejtően sok időt töltöttem a CoD 2-vel, azzal is egy szerveren, ahol éjjel-nappal a gob _ rats pálya futott, különböző egyéb modokkal megfejelve. Képes voltam egész délutánokat a konyhában lövöldözni, de szerencsére negatív következménye nem lett.

Chris

A World of Warcraftra eléggé ráfüggtem az elején, simán bele is toltam olyan 300 napnyi játékot. Ennek persze meg is lett a következménye, most már meg merek szólalni angolul, cserébe viszont híztam vagy 10 kilót. De hát valamit valamiért!

JohnBart

JohnBart nyaralását töltötte, és nem tudott válaszolni a kérdésre.

Chocho

Nos, én talán a Dark Souls 2-re függtem rá úgy istenigazából utoljára – igen, ez sem tegnap volt már. Következménye viszont volt a dolognak: kicsit megemelkedett a vérnyomásom, amit azóta is csak Chris idegesítésével tudok lejjebb tornászni. Szerencsére ő nem bánja.

Böjtös

A The Witcher 3 után csak ürességet éreztem, amit az Arkham Knight sem tudott enyhíteni. Ehhez képest a Red Solstice és a Space Beast Terror rengeteg órán át elszórakoztatott, amin magam is meglepődtem. Ajánlom mindkettőt, Alien- és Space Hulk-rajongók előnyben.

Midnite

A legfrissebb ilyen élményt a You Must Build a Boat nevű mobiljáték szolgáltatta. Teljesen ráfüggtem, metrón utazva és a mosdóban (igen, tudom...) minden időmet telefonnal a kezemben töltöttem. Végül megépült a hajó, én pedig visszatértem a valóságba.

Dzséjt

A Half-Life 2 volt a tettes. Elkezdtem délelőtt játszani, és egyszer csak nagy hirtelen este lett. A nap észrevétlenül elrobogott mellettem. Szerencsére komolyabb következményei nem lettek, csak éhes voltam. Úgyhogy ettem, aztán megrohamoztam Nova Prospektet.

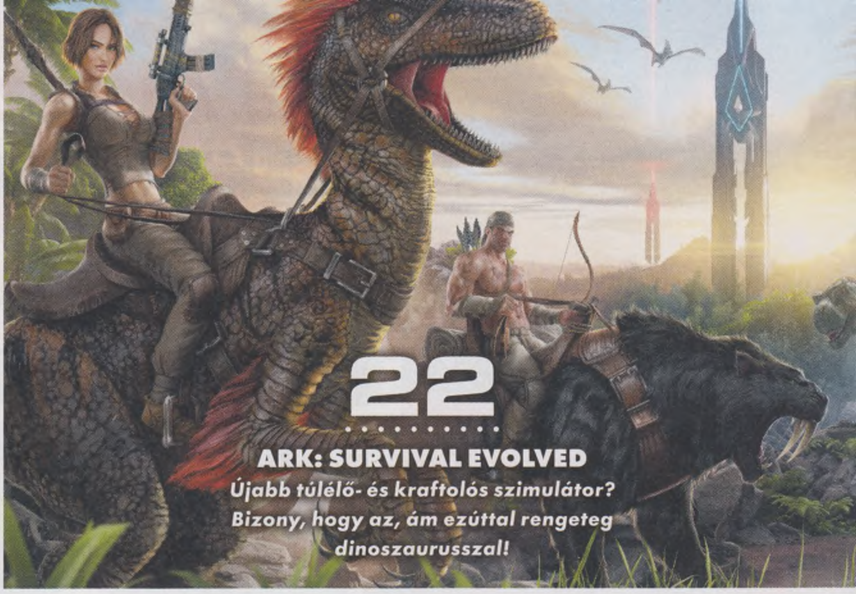
Lor

Amikor jut egy kis szabadidőm esténként, újabban megint a DOTA 2-re bukok rá a kedvesemmel: a legártalmasabb hatása egyelőre az, hogy egy meccs után hajlamosak vagyunk még egyet tolni, aztán még egyet, reggel pedig egymás anyját szidjuk, mikor csörög az ébresztő.

McMacko

Teljesen tudatos a dolog, de mondhatni semmire sem függtem rá. Az élet és a feladatok nem hagytak túl sok teret az addikciónak. Mondjuk volt időszak, mikor a CS:Source beszippantott, de csak mértékkel. Kellettek a szépen görbülő vizsgajegyek.

20
ANNO 2205
A birodalomépítő stratégia és vele együtt a teljes emberiség is egy új lépést tesz meg a távoli jövő felé.



22
ARK: SURVIVAL EVOLVED
Újabb túlélő- és kraftolós szimulátor? Bizony, hogy az, ám ezúttal rengeteg dinoszaurusszal!

Tartalom

ELŐZETES

008 Nintendo-vizit
010 Ivata Szatoru emlékére
011 Tony Hawk's Pro Skater 5
012 Life is Feudal
013 Civilization: Beyond Earth - Rising Tide
014 LEGO Worlds
016 Space Beast Terror Fright
017 Devil's Third
018 World of Warships
020 Anno 2205
022 ARK: Survival Evolved
024 Fallen: A2P Protocol
026 Fallen: A2P interjú
028 Jagex interjú
030 Rise of the Tomb Raider
032 Rock Band 4
034 Deus Ex: Mankind Divided
040 Deus Ex: Mankind Divided interjú
044 Deus Ex retró
046 Polybridge

TESZT

048 F1 2015
050 Rise of the Incarnates
052 Odallus: The Dark Call
053 Tembo The Badass Elephant
054 The Red Solstice
056 Chronicle Keepers: The Dreaming Garden
057 The Escapists
058 Legends of Eisenwald
060 Europa Universalis IV: Common Sense
061 Crusader Kings II: Horse Lords
062 Kyn
064 Ronin
065 Sunset
066 Final Fantasy XIV: Heavensward
068 GemCraft: Chasing Shadows
069 Her Story
070 Path of Exile: The Awakening
071 The Talos Principle: Road to Gehenna
072 Portal Stories: Mel
073 Vector Thrust
074 Sorcerer King
076 Godzilla
077 Guild of Dungeoneering
078 Infinifactory
079 Pinball FX 2: Ant-Man
079 Stronghold II DLC
080 Rocket League
082 Victor Vran
084 Windward
085 Goat Simulator: Nightmare Edition
086 Traverser
087 Serpent in the Staglands
088 TIS-100
089 J-Stars Victory VS +
090 God of War III Remastered
091 Lara Croft: Relic Run
092 Fallout Shelter

HARDVER

100 Hardverhírek
102 Windows 10: Az első benyomások
104 Ozone Blade / Neon
105 Logitech G910
106 Logitech G402
107 Logitech G230
108 Hardvermentőöv

ROVATOK

093 Top 5 legjobb vétel
094 Második kör: Battlefield 4
096 Heroes of the Storm rovat
098 Játékmentőöv
110 Levelezés
112 Egy kis közösségi élet

82
VICTOR VRAN
Új műfajba merészkedett a Tropicót jegyző csapat, és a végeredmény meglepően jó lett.

48
F1 2015
A Codemasters sorozata előre és hátrafelé is tett néhány nagy lépést a legújabb epizóddal.

80
ROCKET LEAGUE
Egy minimalista ötletből sikerjáték – a kisautókkal űzött labdarúgás mindennél szórakoztatóbb!

69
HER STORY
Azt hihetnénk, már mindent kipróbáltunk, de a nyomozós, videókkal teli program rácáfol erre.

74
SORCERER KING
A Galactic Civilizations alkotói ezúttal fantasykörnyezetbe helyezték a 4X stratégiai alapokat.

50
RISE OF THE INCARNATES
A PC-n méltatlanul hanyagolt verekedős játékok műfaját erősíti a Bandai Namco.

92
FALLOUT SHELTER
Kasszát robbantott a Bethesda első mobiltelefonos játékával – megnéztük, tényleg olyan jó-e.

34
DEUS EX: MANKIND DIVIDED
12 oldalon át boncolgatjuk a jövőre érkező új Deus Ex-játékot. Adam Jensen végre visszatér!

90
GOD OF WAR III REMASTERED
Kratos a PS4 erejét kihasználva újra a fejébe vette, hogy elpusztítja az isteneket. Szebb. Jobb? Vágatlan.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD-melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: UK4KDSNE

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az **ESET Smart Security 8**-as verzióját. A jelen számunkban található kód **2015. október 1-ig** érvényes.

[ÍRTA BÖJTÖS] ***Ebben a hónapban kötelező szabadságra küldjük minden egyes olvasónkat Borgovia néhol meseszép, túlnyomóan mégis éjsötét tájaira, hogy a hazai fejlesztésű Van Helsing második részének segítségével elűzhessétek az egyre erősödő Gonosz gépesített seregeit.***

A hazai illetőségű NeocoreGames a King's Crusade és több King Arthur után egészen másfajta vizekre evezve 2013-ban egy Diablo-klón formájában elevenítette fel Bram Stoker nagyszerű rémtörténetét, amit kifejezetten ötletes, új megközelítésben hasznosított újra. A bevezető epizód kimondottan sikeres lett, azonban azt már a megjelenés pillanatában lehetett tudni, hogy a sztori eleve trilógiának lett tervezve, így nem meglepő módon egy évvel később, 2014-ben megkaptuk a második epizódot, majd idén menetrendszerűen a harmadik rész is elérhetővé vált. A sorozat összes darabjának ismeretében elmondható, hogy míg a felvezetés izgalmas újdonságként könyvelhető el, az utolsó darab pedig nem tudott továbblépni az elődök érdemein, addig a középső epizód minden téren a széria legjobb pillanatait és összetevőit tudta felmutatni. Több, jobb, változatosabb – ez a siker kulcsa, ami nem is maradt el. Ráadásul pont a legjobb részt csaptuk most a magazinhoz, hogy senki se maradjon ki az izgalmas, poénokkal is bőven rendelkező kalandból.

A SÖTÉTSÉG VISSZATÉR

A történet az eredetileg eltervezett munkamenetnek köszönhetően pontosan ott kezdődik, ahol a bevezető epizódnak vége lett, ennek köszönhetően főhősünket a romok alatt találjuk a Fulmigati

professzorral folytatott harc után. Az elmenekült Harker mindeközben hatalmas sereget toborzott, így megvan következő nagy ellenfelünk is: a komoly propagandával élő, egyre bővülő gépesített hadakat vezénylő tábornok halálos fenyegetést jelent mind Van Helsing, mind a lakosság számára. Persze oldalunkon ott a kicsit antiszociális, begyes menyecske, Lady Katarina is, illetve már a kezdetekben mellénk szegődik a titokzatos Hetes Számú Fogoly, akinek állandó támogatását kicsit gyanakodva figyeljük, plusz lépten-nyomon lázadókra lelünk. Legalábbis a bevezető küldetések alatt, miközben első összecsapásainkat tudjuk le.

MÉSZÁROS ÉS STRATÉGA

A harcok pedig ötletesen lettek meglehetősen változatosra kreálva. Az ugye egyértelmű egy izometrikus nézetű Diablo-klón esetében, hogy többet fogunk klikkelni, mint bármilyen más tevékenységet végezni, amivel alaposan kigyúrjuk videojátékokon edzett ujjainkat. Azonban a Neocore csapata ennél jóval tovább ment, mikor megálmodta a széria koncepcióját, hiszen visszatér az előzményből ismerős tower defense minijáték is, aminek során egy-egy rajtaütést kell megakadályoznunk, külön pályákon bevásárolva a lángszórós és lövöldözős tornyokból, karókkal teli csapdákból, hogy visszaverjük a hullámokban támadó monstrumokat – sőt bele is vethetjük magunkat a forgatagba, így téve még izgalmasabbá a némi stratégiai érzéket is kívánó mókát. Újdonságként pedig megjelentek a harmadik részben is alkalmazott csapatkiküldések: a terepasztalnál elérhető misszziókra a megfelelő és jól kiképzett embert kiküldve teljesíthetjük a feladatokat – látjuk a fontosabb kritériumokat, a rendelkezésre álló személyzetet ki is kérdezhetjük, hogy milyen megoldás lehetséges, aztán eldöntjük, szerintünk ki a megfelelő a bevetésre. Emellett egy kimérát is megszelídítünk, hogy aztán jóllakatva útjára bocsáthassuk relikviákra és felszerelésre vadászni (ez szintén visszaköszön a harmadik részben).

A kötelező küldetéseken felül az adott fejezetben kapukon át közlekedhetünk a gyorsabb célba jutás kedvéért, kereskedőknél boltolhatunk, fegyvereinket, páncélzatainkat testre is szabhatjuk, kiegészíthetjük, jobbá és hatékonyabbá varázsolhatjuk. Lehetőségünk tehát van bőven a 12-16 óra alatt, amit a The Incredible Adventures of Van Helsing II nyújt, ha pedig még ezután sem unjuk el a folyamatos öldöklést, a rengeteg nehézségi szint, a többfajta kaszt és a multiplayer (kompetitív és kooperatív) további forrást biztosít a kikapcsolódáshoz.

UNNI VAGY NEM UNNI

Bár a műfaj és ezen belül a Van Helsing-széria különösképpen hajlamos a monotonításra, mégis, a magyar fejlesztők láthatóan mindent megtettek azért, hogy az egysíkú harcok mellé olyan többlettartalmat biztosítsanak, ami feledtet a felhasználókkal minden gyengeséget. Eleve a játék indításakor áthozhatjuk már bevált

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU 2.0 GHz, Nvidia 8800 GT / AMD HD3850, 1 GB RAM, 20 GB HDD

INFO

A The Incredible Adventures of Van Helsing II eredetileg 2014. május 22-én jelent meg PC-re.

A The Incredible Adventures of Van Helsing II nemcsak a kattintgatós, hanem stratégiai érzékünket is próbára teszi.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, tavasztól kezdve megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a DVD-tasakjára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

Habár a hazai digitális piac nem mondható túlságosan erősnek, a NeocoreGames vette a fáradtságot, hogy magyar változatot is készítsen a játékból. Ezt magán a játékon belül, a beállítások között állíthatjátok el a „Languages" felirat melletti menü használatával - egy újraindítást követően máris ékes magyar nyelven élvezhetitek a kalandot!

karakterünket az előző részből, sőt egy 30-as szintű, véletlenszerűen összeállított, vagy éppen általunk felépített Van Helsinget is bevethetünk. Ez a Van Helsing pedig közel sem az, akit a regényből, illetve annak adaptációiból ismerünk, elvégre a közismert apa árnyékában járó fiatalember egészen másfajta habitusú személyiség. Lady Katarina társaságában folyamatosak a csipkelődések, valamin mindig jót lehet vitázni, a humorforrások tárháza pedig nem merül ki ennyiben, elvégre rengeteg olyan utalás, kikacsintás és fricska került a kampányba, amit a párbeszédekre, cselekményre, szereplőkre odafigyelve vehetünk csak észre. Ám ha felismerjük a helyzetkomikumot, téglát fogunk… na szóval, könnyen mosolyt csalhatnak arcunkra a filmekből, játékokból ismerős pillanatok. Ami még szintén a változatosságot kívánja erősíteni, az a képességfa a rengeteg választással. Mind Van Helsing, mind pedig Katarina kedvünk szerint alakítható, a millió és egy skill a szintén megszámlálhatatlan fegyver és páncél, egyéb felszerelés társaságában olyan összmennyiséget biztosít a teljes egész tekintetében, hogy arra nem lehet panaszunk. Mellékküldetések, poénok, stratégia, további komoly tartalmak – mi kellhet még? Talán csak a hangulat és a látvány.

BORGOVIA, TE CSODÁS

Szerencsére ezekre sem panaszkodhatunk. A külcsín teljesen rendben van, különösebb problémánk nem lehet a nagyszerűen kialakított tájakkal, a havas erdőkkel és hegységekkel, vagy éppen a steampunkos várossal, a csatornákkal (noha szívesen bandukoltunk még további, kellően atmoszférikus térképekre), pluszban pedig a dallamok is hozzátesznek az élményhez. Tipikus európai, misztikummal is bőven rendelkező zenei anyagot hoztak össze a szériához (a brit Hammer Productions tudott hasonlót felmutatni a nemrégiben elhunyt Christopher Lee fémjelezte Drakula-moziknál a hatvanas-hetvenes években), ami különösen jót tesz a programnak. Más kérdés, hogy azért vannak hibái is a sorozatnak, ez alól pedig sajnos a második epizód sem kivétel. Kezdjük ott, hogy a dialógusok néha fájóan bugyuták, ZS-kategóriásak. Mert ugye jó hallgatni Katarináék évődését és a sok fanyar megjegyzést, azért elég unalmas és kiábrándító harmadjára is azt fülelni, miért nem bízik meg a kisasszony az álarcos alakban. Mintha megakadt volna a tű a lemezen… megakadt volna a tű a lemezen… mega… Szóval értitek. A magyar felirat szuper dolog, de sajnos az sem minden esetben tökéletes, vannak elgépelések és félrefordítások (hazai fejlesztésnél ez mondjuk nagyon fura), az pedig még mindig nagy szívfájdalmunk, hogy nem lehet visszamenni egy-egy területre, ha már lezártuk az adott fejezetet.

A teljes játék aktiválása és telepítése ezúttal kissé máshogy zajlik, így mindenképp olvassátok el a fenti útmutatónkat!

Mindezektől függetlenül a The Incredible Adventures of Van Helsing II nagyszerű, élvezetes játék. A sorozat legjobbja, amit most a PC Guru összes olvasója végigjátszhat – legalábbis reméljük, hogy így lesz, és te sem hagyod ki az élményt. A töltések közt olvasható, eltérő szemszögből készült újságcikkektől kezdve a stratégiai minijátékokon át egészen a nagyobb, összetettebb, rengeteg főt megmozgató csatákig és a nagyszerű poénokig egyszerűen süt a programról, hogy az alkotók szerettek vele foglalkozni, és a legtöbbet próbálták belőle kihozni. Talán még egy kicsit túl sokat is – mindenesetre mi így szeretjük. Reméljük, te is ugyanúgy fogod. Jó játékot!

Nintendo®

Vizit az E3 után

[ÍRTA BÖJTÖS] *Az európai régiókban működő ConQuest segítségével azok az újságírók is kipróbálhatták az E3-on kiállított Nintendo-játékokat, akik nem tudtak ezekért egészen Los Angelesig utazni, így mi is ott voltunk a lengyelországi Katowicében megtartott rendezvényen. Bár az út nem volt rövid, és a szállodában töltött éjjelt követően órákon át nyüstöltük a kiállított darabokat, mégis simán maradtunk volna akár plusz egy egész napra is. A nagyszerű kiruccanást ráadásul megfejelte egy hatalmas Mario felbukkanása és a záró grillezés, ami tényleg nagyon jól sikerült.*

Chibi-Robo! Zip Lash

MEGJELENÉS: 2015
PLATFORM: 3DS

Az októberben megjelenő játék már nem az első darab a sorozatban, sőt 3DS-re is volt egy elődje, ám szerencsére a Photo Finderhez képest jóval tradicionálisabb útvonalon halad. Noha a címszereplő amiibóját felhasználva erősebbé tehetjük kis robotkedvencünket, az egyébként is remek mutatványokra lesz képes a hozzá csatlakoztatott kábellel és csatlakozóval (ez tulajdonképpen a fegyverünk is), amivel a hagyományos platformer szuper lehetőségekkel lesz tele.

Mario and Luigi: Paper Jam

MEGJELENÉS: 2016
PLATFORM: 3DS

Miközben Wii U-ra érkezik a Mario Maker, a 3DS-tulajok sem maradnak új kaland nélkül, elvégre kedvenc vízvezeték-szerelőnk visszatér a Mario & Luigi- és a Paper Mario-sorozatok házasításával létrehozott kalandjátékban. Ennek megfelelően a csapatmunkára épít, olykor pedig platformeres és szerepjátékos elemeket is tartalmaz a program. Jópofa volt a kipróbálás során tapasztalni, hogy az RPG-s támadásokat össze lehetett hangolni a karakterek között, így a Mario által eldobott, ellenfelünkről visszapattanó teknőspáncélt például Luigi visszaüthette az ellenségére, így duplázva a sebzést. Az ehhez hasonló ötletek miatt ígéretes a vélhetőleg csak 2016-ban érkező Paper Jam.

Skylanders: Superchargers

MEGJELENÉS: 2015.09.25.
PLATFORM: 3DS / Wii / Wii U

Már nem sokat kell aludni, hiszen szeptemberben jelenik meg a figuragyűjtögetős sorozat legújabb epizódja, amelynél a legizgalmasabb újítás mindenképpen Wii U-n érhető tetten, elvégre a Nintendo konzolján az amiibókat is használhatjuk majd. Jómagam Bowsert és járgányát próbáltam ki a normál és járműves harcok során, amik most még kicsit akadoztak, de már jelenlegi formájukban is nagyon élvezetesnek bizonyultak, és nem is néztek ki rosszul.

Just Dance 2016

MEGJELENÉS: 2015.10.20.
PLATFORM: Wii / Wii U

Sok újdonságot nem lehet elmondani a Ubisoft zenés-táncos sorozatával kapcsolatban, aminek jelenlétén őszintén szólva meg is lepődtünk. Az egyetlen igazi fejlődés a mobilos alkalmazás, amivel minden egyéb kontrollt nélkülözve táncikálhatunk akár hatan is a képernyő előtt. Tulajdonképpen a mosolygós hosztesz adta el a programot, miközben mindenkit letáncolt a színről, egyben pedig össznépileg a rendezvény legcsinosabb leányzójának kiáltottuk ki.

Mario Tennis: Ultra Smash

MEGJELENÉS: 2015
PLATFORM: Wii U

A Wii U-ra készülő program leginkább a Sega Superstars Tennis világát idézi, így Mario univerzumának prominens személyei teszik tiszteletüket benne. Az egyes és páros mérkőzéseken a felvillanó színeknek megfelelően a különböző gombokkal választjuk ki az ütéseket, pluszban pedig power-upokat is beerőszakolhatunk karaktereinkbe, például a gombát lenyeletve emberünkkel megnövelhetjük őt. Szimpla teniszről van szó, de kifejezetten élvezetesnek tűnik.

Star Fox Zero

MEGJELENÉS: 2015
PLATFORM: Wii U

A legendás sorozat legújabb epizódja szintén kipróbálható volt a Katowice külvárosában megrendezett rendezvényen. Aki ismeri a szériát (jómagam az SNES-re megjelent eredetivel játszottam a legtöbbet), az nagyjából tudja, mire számíthat. A kijelölt útvonalon haladva kell leszedni a repkedő ellenfeleket, illetve a felszínen esedékes harcokhoz egy kisebb, csirkeszerű lépegetővé alakíthatjuk át járgányunkat. Ami a legérdekesebb újítás a Zero esetében, egyben pedig innovatív megoldás a sorozatot tekintve: a gamepad képernyőjén belső nézetből láthatjuk az eseményeket, mintha a pilótafülkében ülnénk. Erre a megoldásra mondjuk szükség is van, mivel az irányítás meglehetősen fura, kicsit esetlen egy-egy esetben (főleg a célzás a giroszkóp segítségével), ezért nagy segítség az ellenfelek kisképernyős, pontosabb belövése. A játék egyébként nagyon hangulatos, hozza a korai darabok színvonalát, a helyszínen rendelkezésre álló próbaverzió három szakaszt is biztosított a többi jelenlévőhöz képest tartalmasabb hosszért – más kérdés, hogy szerintem lehetne csiszolni a működési szisztémán, mivel aktuális formájában inkább a gamepades kijelzőt nézzük a tévé helyett, így meg értelmét veszti a nagyobb konzolos kiadás és a külső nézet. ▪

Metroid Prime: Blast Ball

MEGJELENÉS: 2016
PLATFORM: 3DS

A Federation Force elnevezésű mellékág meglehetősen nagy ellenállásba ütközött a rajongók részéről, ami részben nem csoda, hiszen a szériához nem sok köze van. Más kérdés, hogy a négyfős kooperációra összpontosító alapjáték sem tűnik rossznak, ahogy az ahhoz tartozó, BB minijáték is kifejezetten ígéretes. Előbbihez sajnos nem volt szerencsénk, a 3v3 felállású labdajátékot azonban több körön át is nyüstöltük, a tapasztalataink pedig kifejezetten pozitívak voltak. A helyzet ugyanis az, hogy a Blast Ballnak köze sincs a samusos sorozathoz, ellenben ez tűnik a 3DS Rocket League-jének. A mechekbe beszállva 3v3 felállásban jöhet a meccs, aminek során a lényeg az, hogy eljuttassuk a hatalmas „labdát" az ellenfél kapujába. Hozzáérni nem szabad, mert sebződünk, ezzel szemben szimpla lövésekkel és lézernyalábokkal juttathatjuk előre a gömböt, amit ha valakinek jól nekiugrasztunk, azt ideiglenesen ártalmatlanná is tehetjük. Vannak speckó power-upok is, a labdajáték pedig mindezeknek köszönhetően elég pörgős, izgalmas és hangulatos. A látvány kellemes, a 3D is jól érvényesült, egyedül a kamerakezelés volt fura a giroszkópos megoldással. Bármennyire is nem metroidos a BB, nem tudtuk nem szeretni. ▪

Super Mario Maker

MEGJELENÉS: 2015.09.11.
PLATFORM: Wii U

Mostanság nincs Nintendo-rendezvény Mario Maker nélkül, ami egyébként teljességgel érthető, hiszen a japán vállalat felhozatalának egyik legizgalmasabb és legjobb címéről beszélünk. Az már biztos, hogy az első Super Mario Bros., a harmadik rész, a World és a Wii U-s epizód megvalósítását kiválasztva lesz lehetőségünk pályákat létrehozni, amiknek felépítése és tartalma csak rajtunk múlik majd. A platformoktól kezdve a különböző tereptárgyakig (ugrató, ágyú, cső és a többi), valamint ellenfelekig mindent mi teszünk a helyére, sőt ezeket is megbuherálhatjuk. Az egyik lénybe gombát tömünk, így megnövelve a méreteit, míg a csövet nyújthatjuk és forgathatjuk, szóval tényleg minden rajtunk múlik, a pályaszerkezetnek pedig csak a kreativitásunk szabhat határt. Mindez tökéletesen működik, jómagam is kipróbáltam az opcionális választási lehetőségeket, továbbá már most volt egy rakás előre elkészített pálya, a játékosok pedig természetesen bármikor megoszthatják majd kreatív alkotásaikat a többiekkel, így lényegében végtelenre növelve a lehetőségek számát. Ez az, ami miatt már most úgy tűnik, hogy a Mario Maker nagyszerű produkció lesz a Nintendo felhozatalában: kreatív és szórakoztató – más nem is kell a sikerhez. ▪

The Legend of Zelda: Tri Force Heroes

MEGJELENÉS: 2015
PLATFORM: 3DS

A valamikor ebben az esztendőben, kizárólag 3DS-re érkező spinoffban a beharangozások alapján vagy egyedül (két bot társaságában), vagy hárman eshetünk majd neki a kalandnak, ketten tehát esélyünk sem lesz rá. A játékmenet mindenesetre rendkívül szórakoztató és élvezetes. Kezdetekben kosztümöt választunk magunknak (ez lehet Link ruhája, vagy egy szamuráj páncélzata is), majd megindulunk a kis ösvényeken, miközben szétkaszabolható növényzet és egy rakás ellenfél keresztezi az utunkat. Ami a legmókásabb része az egésznek, az a szereplők összefogása a szükségben. Egymás hátára kapaszkodva (vagy vállára állva) totemet építhetünk, ezzel elérve a magasabb pontokon lévő extrákat, kapukat nyitó szerkezeteket. Sőt az általunk látott főellenfél is erre a metodikára lett felépítve: a kocsonyás szörnyeteg első körben egyedül is legyőzhető, majd a másodikban valakinek ránk kell állnia, hogy íjával eltalálja a gyenge pontot, míg az utolsóban már a teljes triónak össze kell fogni a háromemberes magasságig növekvő monstrummal szemben. Reméljük, a változatosságra és a tartalomra nem lesz panasz, mindenesetre a Tri Force Heroes jelenlegi formájában már most is az esemény legjobb darabja volt. ▪

IVATA SZATORU

1959-2015

[ÍRTA BÖJTÖS] ***Július második hetében volt miért gyászolnia a videojátékos közösségnek: a Nintendo és a játékfejlesztés, illetve az ezzel foglalkozó teljes iparág egyik legnagyobb egyénisége távozott közülünk. Ivata Szatoru ugyanis sokkal több volt, mint egy vezérigazgató.***

Miközben július 14-én a hazai sajtó képviselőiként, emellett pedig egy meglehetősen színes csapatként Katowice irányába tartottunk, hogy kipróbálhassuk a Nintendo legújabb címeit (lásd előző két oldalunkat), utazásunkat egy igen szomorú hír árnyékolta be. Pár nappal korábban ugyanis epevezeték-daganat következtében tragikus hirtelenséggel elhunyt a Nintendo harmadik elnöke (és egyben az első olyan, aki nem volt az alapító Jamaucsi család sarja).

A KORAI ÉVEK

Az 1959. december 6-án született Ivata Szatoru a japán Szapporóban látta meg a napvilágot a helyi polgármester fiaként. Érdeklődése a videojátékok és azok készítése iránt meglehetősen korán megmutatkozott, aminek köszönhetően már a középiskolás évei alatt házi barkácsolásba kezdett, garázsfejlesztéseket végzett, amiket egy kalkulátor segítségével hozott össze, majd az eredményt osztálytársainak mutatta meg. A középiskola után még inkább a számítástechnika teljes kiismerése volt a cél, miközben a tokiói Akihabara negyedben bérelt lakást barátaival – később itt alakult meg a HAL Laboratory, ahol rengeteg játék született.

HAL LABORATORY ÉS A NINTENDO

1980-ban ugyan még csak részmunkaidős programozóként dolgozott be a HAL számára, az egyetem után, 1982-ben a cég ötödik teljes munkaidejű dolgozójává vált. Bár családjával emiatt némileg megromlott a viszonya (apja hat hónapig nem beszélt vele), megérte a választás, hiszen '83-ban már produkciós koordinátor lett, és ennek köszönhető, hogy a HAL és a Nintendo között szoros kapcsolat alakult ki, miközben a frissen megjelent Famicomra (avagy NES) elindultak a fejlesztések. Több nagyszerű cím (például Earthbound, Kirby-sorozat) megalkotása után a HAL Laboratory a csőd közelébe került; ekkor Ivata a cég elnöke lett, miközben a Nintendo és annak vezetése is figyelemmel kísérte pályafutását. A japán óriásvállalat akkori vezére, Jamaucsi Hirosi vélhetőleg olyasvalamit látott meg benne, ami önmagára emlékeztette őt, így bár a fiatalember egyelőre még a kisebb „klubstúdió" részeként dolgozott, már besegített több (de főleg technikai) területen a nagy N fejlesztéseinél (Pokémon Gold és Silver, Pokémon Stadium 64, Super Smash Bros. 64). Innen már csak egyetlen (ám jó nagy) lépés volt a harmadik elnöki pozíció, amely a Nintendo legsikeresebb éveit hozta el.

A LEGNAGYOBBAK

2000-ben (alig két évvel a japán megjelenést követően) a Dreamcast szomorú sorsra jutott a Segával együtt, ezzel párhuzamosan azonban a Nintendo megmaradt az újonnan érkezett nagyágyúk (Sony és főleg a Microsoft) társaságában. Igazából nem is sejthette a vezetőség, milyen diadalmenet van készülőben az ekkor még a tervezésben fontos szerepet vállaló fejlesztő segítségével. Ám miután Jamaucsi Hirosi 2002-ben visszavonult, Ivata Szatoru ült a vállalati székbe, illetve az ő kezébe került a teljes irányítás, amit olyan gépekkel hálált meg, mint a DS, vagy éppen a Wii, minden idők egyik legsikeresebb konzolja, melyből majd' minden háztartásba került egy a fejlett országokban. Ez a gép igazi áttörés lett minden tekintetben, amit jól mutatott Ivata hozzáállása is, mi szerint: „Manapság vannak olyan emberek, akik játszanak, és vannak olyanok, akik nem. Mi segítünk köztük lerombolni a falat.". Az eredmények pedig őt igazolták, hiszen a tévé és a modern szórakoztatási eszköz elé olyanokat is sikerült odacsalogatni (részben teljes családokat és akár időseket is), akik korábban nem foglalkoztak a témával. Ráadásul a Nintendo újabb készülékei, melyek az ő nevéhez fűződnek, igazán innovatív megoldásokat is tartalmaztak, ami leginkább a mozgásérzékelős irányítás terén mutatkozott be – sokat elárul, hogy azóta ezeket mind a Sony, mind pedig a Microsoft bevezette, noha kevésbé sikeres formában.

Ivata Szatoru életéről és munkásságáról rengeteget mesélhetnénk, de ami még fontos a személyét illetően, az a kommunikáció, ami megszületett a korábban a felhasználóktól meglehetősen elzárkózott anyacég oldalán. Ivata ugyanis a Nintendo egyik legismertebb arcává is vált, aki az Asks (interjúk) során publikus formába vitte a játékfejlesztési munkálatokat, de nevéhez kötődik a Nintendo Direct is, ami mára alap a vállalat szociális csatornáját tekintve. Éppen ezért olyan szomorú az elvesztése, elvégre rengeteget tett a japán óriásért és annak sikereiért. Talán mindennél többet jelent az, amit ő maga mondott: „A névjegykártyám szerint vezérigazgató vagyok. Fejben játékfejlesztő. Ám a szívem mélyén egy játékos.". Ez pedig sajnos sok közszereplőnél és vezetőnél hiányzik.

„A videojátékoknak mindösszesen egyetlen dolgot szabadna jelenteniük. Szórakozást. Szórakozást mindenki számára."

TONY HAWK'S PRO SKATER 5

[ÍRTA MCMACKO] **Az extrémsportokat mindig is komálták a játékosok, a Neversoft pedig általánosan fogyaszthatóvá tette a deszkás kultúrát a Tony Hawk's Pro Skater sorozattal. A folytatással most egészen az alapokig nyúlnak vissza a fejlesztők.**

Kevés olyan videojáték volt életemben, amely minden szinten zsigeri hatást gyakorolt a vágyaimra és az élményközpontomra. A Tony Hawk első részével való találkozásom után nem tértem magamhoz, nem hittem el, hogy egy sportjáték ennyire izgalmas, szórakoztató és egyben kúl is tud lenni. Sajnos az utóbbi években a fejlesztőstúdiók rendre sokat tettek azért, hogy a sorozatot koporsóba fektessék, így szó szerint a síri mélységből küzdötte vissza magát a 2012-es, első részekből összemixelt Tony Hawk's Pro Skater HD, melynek köszönhetően most sem ciki újra a THPS franchise-ról diskurálni.

Az ötödik epizód az első három rész legjobb tulajdonságait állítja csatasorba, így a közkedvelt pályák is visszatérhetnek.

SKATEPARK AZ ÖTÖS SZÁMÚ VÁGÓHÍDNÁL

A THPS5 készítői lenyestek minden vadhajtást, hogy arra a csupasz, elemi élményre alapozzanak, amit az első három epizód tornászott fel közel tökéletes szintre. Már a játék tervezett borítóképe is feltessékel minket a nosztalgiavasútra, Jackassből szalajtott félkegyelműek helyett pedig ismét a professzionális sportolókon van a hangsúly. A negyvenhét éves madárember mellett olyan nevek bukkannak fel a névsorban, mint a nagy öreg Andrew Reynolds, a fiatalokat képviselő Nyjah Huston, az apa nyomdokain járó Riley Hawk, de a (majdnem biztosan) magyar felmenőkkel bíró Aaron Homoki is stabil tagja a kezdő tízesnek.

Azt mondják, a csúcsról lehet igazán a mélybe zuhanni, amire talán a THPS-széria volt az egyik legjobb példa.

Játékmenet szempontjából is maradnak az alapok. Ollie, grab, grind és flip trükkök jelentik a kombózás és a magas pontszámok elemi alkotóit, e fundamentumokat pedig manuálokkal és revertekkel tudjuk összekötni, hogy perverz sportot űzzünk a kombózásból. A spéci trükkökhöz fókuszálni kell az ügyes játékra, hogy egyáltalán elérhetővé, mondjuk úgy, elsüthetővé váljanak. A friss „slam" mechanika méretes változásokat hozhat az ötödik epizód ritmusába, amely gyakorlatilag egy egyszerű újítás, mégis a feje tetejére állíthatja majd az izommemóriába égett THPS-reflexeinket. A slammelés során bármikor meggyorsíthatjuk a földet érésünket, mintha mérgünkben feltekernénk a gravitációt, és földre vagy sínre dobbantanánk magunk alatt a deszkát. Meglátjuk, hogy ennek milyen hatása lesz a pályákon közlekedésre; a különböző power-up bónuszoktól és a játékmenetbe integrált „lövöldözéstől" (amiről egyelőre vajmi keveset tudunk) egy picit jobban tartunk. A pályák is ismerősek lehetnek majd, mert Robomodóék az eredeti három epizód kedvenceiből próbáltak ihletet meríteni, sőt, egy-egy adott terep konkrétan korábbi favoritok összemixelt verziója lesz, mint például a School és Warehouse/Hangar pályák újraértelmezései. Kíváncsian várjuk, hogy a régi ötletek újrahasznosításán túl mire lesznek képesek a lelkes fiatal fejlesztők, amikor a legendás korai epizódok pályadizájnját próbálják a mai elvárásunkhoz igazítani.

ADATOK

KIADÓ
Activision

FEJLESZTŐ
Robomodo Disruptive Games

MŰFAJ
sport

MEGJELENÉS
2015. 09. 29.

STÍLUSMINTA

Tony Hawk's Pro Skater 4
2002 (ACTIVISION)

Tony Hawk's Pro Skater HD
2012 (ACTIVISION)

ÉPÍTS, ALKOSS!

A THPS5 a kornak megfelelően fordít figyelmet a többszereplős lehetőségekre, az online jelenlétre, valamint a kreativitásra. A korábban nagy sikernek örvendő skateparkszerkesztő is visszatér, a legjobb közösségi pályákat pedig az online felületen értékelhetjük és szólíthatjuk magunkhoz. Apropó, online felület: választott karakterünk szintlépéssel fejlődik egyszemélyes karrierünk során, de a tápolás eredményét a hálózati multis deszkaviadalokon is megvillogtathatjuk, ahol egyszerre húsz játékos zúzhatja egy adott területen a mókát, mintha egy élő-lélegző skateparkban lennénk. Érdekes felvetés a karriermód és a multiplayer összeolvasztása, a karaktermenedzselés játékmódokon átívelő kialakítása pedig kifejezetten üdén, de akár esetlenül is elsülhet. Ha pedig valami miatt mindenképpen röffenteni szeretnénk a fikagenerátort, akkor az a grafikai körítés legyen. Az alkalmazott UE3 jelenlegi formájában sajna még olyan látványt sem nyújt, mint a lassan tízéves Project 8, vagy az azt követő Proving Grounds. A széles körben mutogatott korai verzió meglehetősen primitív geometriát, buta bevilágítást és előző generációban is snassznak tűnő összképet tudott csak felmutatni, bár a szeptember végén megjelenő játék premierjéig ezeken az apróságokon még sokat finomíthatnak a Robomodo munkatársai.

Life is feudal

[IRTA WILSON] JÓ IDEJE NEM FOGLALKOZTUNK TÚLÉLŐS JÁTÉKKAL, PEDIG A MŰFAJ NEM HALT MEG, SŐT: A DAYZ, MAJD A RUST ELSÖPRŐ SIKERE ÓTA NINCS OLYAN HÓNAP, HOGY NE JELENNE MEG ILYEN CÍM – ÁM A LIFE IS FEUDAL VÉGRE MER ÚJAT MUTATNI, ÚJAT HOZNI.

Annak, aki már próbálta, ez persze nem újdonság: a Steam Korai hozzáférés programjához tavaly szeptember végén csatlakozott, és azóta is folyamatosan fejlődik. Az előéletét ismerve ez nem meglepő: a Life is Feudal fejlesztése még 2010-ben kezdődött, a jelenlegi állapotánál jóval ambiciózusabb terveket követve: masszív mennyiségű játékost megmozgató MMO-nak indult, amely 2013-ban fejest ugrott a közösségi támogatás világába is, hogy a kért 200 ezer helyett alig 5300 eurót szedjen össze. Egy átlagos játék története itt érne véget, de a Life is Feudal minden, csak nem átlagos – például, mert nem tűnt el a süllyesztőben, és mert a rettenetesen kezdetleges alfáját is több mint százezren vették meg, így idén októberben végre el is „készül". És ez egyszerre remek és borzasztó hír.

SOKAT FEJLŐDÖTT A LIF AZ ELSŐ VÁLTOZATA ÓTA, ÉS TÉNYLEG MER MÁS LENNI, MINT MŰFAJA TÖBBI JÁTÉKA.

VISSZA A MÚLTBA

Hogyan lehet ennyire ambivalens? Úgy, hogy a Life is Feudal jóval könyörtelenebb, mint a notóriusan nehéz DayZ, átláthatatlanabb, mint a már másodszorra újrakezdett Rust, és élethűbb, mint bármi, ami eddig a műfajban csak megjelent. Alapvetően egy hagyományos túlélőjáték, annak minden elemével – permanens halál, nulláról való indulás, kötetlen játékmenet –, megfejelve egy középkori témával. Vagyis nincsenek lézer- vagy hagyományos lőfegyverek, modern épületek, sőt kezdetben igazából semmi sincs. És ha az ember nem kezd el komolyan olvasni és utánajárni a dolgoknak, azután sem lesz.

Emlékeztek arra, mikor a Minecraft első évében wikiket kellett bújni a legalapvetőbb receptekért is azoknak, akik nem akartak kísérletezni az alapanyagokkal? A Life is Feudal mögött álló orosz csapat ezt túl egyszerűnek találta, és megfejelte azzal, hogy nemcsak, hogy a recepteket is ki kell találni, de a helyes lépéseket is hozzájuk. Egy átlagos túlélőjátékban először eszközt kell készíteni, azzal nyersanyagot bányászni, aztán építkezni; ez igazából itt is működik, de csak a megfelelő tudás birtokában.

ADATOK

KIADÓ
Bitbox Ltd.

FEJLESZTŐ
Bitbox Ltd.

MŰFAJ
túlélő

MEGJELENÉS
2014. 09. 19. (alfa)

STÍLUSMINTA

Rust
2013 (FACEPUNCH)

Medieval Engineers
2015 (KEEN SOFTWARE HOUSE)

Tudás kell egy balta összerakásához is – addig kell csépelni a fákat, összeszedni a lehulló ágakat, míg meg nem száll a tudás; ház nem építhető, csak ha az építkezés tudósaivá válunk, amihez szó szerint gödröket kell ásni, újra és újra. És ez csak két példa volt az ezer és ezer hasonló megoldás közül, amely egyértelműen azt a célt szolgálja, hogy meg kelljen küzdeni még a legalapvetőbb dolgokért is, ami a Ruston és a hasonszőrű játékokon nevelkedett rajongóknak valószínűleg komoly érvágás lesz.

A GRINDELÉS TOTEME

A Life is Feudal persze magasabb szinten, komoly játékóra befektetésével és publikus szerverek használatával teljesen más élményt nyújt: a pazarul festő, semmiből felhúzott falvak, a vadul dolgozó ostromgépek, a talpig lovagi páncélba bújtatott harcosok egyvelege tényleg páratlan és egyedi élményt nyújt a műfajon belül.

És igazából ez a vízválasztó: az ember ennek elérése érdekében mennyire hajlandó megbarátkozni azzal, hogy a Life is Feudalban minden borzasztóan körülményes, néha kifejezetten túlbonyolított, mégis – a szokásos kompromisszumokat leszámítva – meglehetősen életszerű. Hiszen miről szólt volna a középkor, ha nem a kemény munkáról, a kegyetlen életről, a könyörületet nem ismerő banditákról, a földesurak elnyomó hatalmáról, a nehézkes, komótos kétkezes harcokról, és a vörös fonalként végighúzódó véletlenszerűségből eredő kiszámíthatatlanságról. De legalább attól nem kell félni, hogy az ember gyíkká változik.

Egy ilyen komplex települést egyedül létrehozni lehetetlen: mindenképp társakkal vágjatok neki a kalandnak!

SID MEIER'S CIVILIZATION® BEYOND EARTH™ RISING TIDE

[ÍRTA WILSON] **Amennyire sablonosnak volt mondható a legutóbbi Civilization-epizód, annyira sablonosan bővül: idén érkezik a legutóbbi, Sid Meier jegyezte stratégia első kiegészítője, amely egyenesen a tengerek és óceánok felé veszi az irányt.**

Körökre osztott stratégiáról, különösen lapzártához közel maradéktalanul őszintén írni gyakorlatilag lehetetlen feladat: az ember lejátszhat közel száz meccset, letudhat több ezer kört, megnézhet magának minden fajt, minden lehetséges fejlődési irányt, ez akkor sem igazi lakmusz-teszt, valós próba, amely megmutatja, hogy van-e annyi tartalom, változatosság és mélység az adott játékban, ami hónapokra, vagy akár évekre is elegendő szórakozást nyújt. Ha a Civilization: Beyond Earthről van szó, a válasz sajnos nem maradéktalanul pozitív: bár mi is az elmúlt év legjobb stratégiai játékának választottuk, ez inkább a komfortzónának és a műfaj katasztrofális helyzetének volt betudható. Félreértés ne essék, a Beyond Earth egyáltalán nem rossz játék, attól nagyon messze van, csak épp hosszútávon kibukott az, ami már az elején is látszott róla: hogy nincs benne annyi tartalom, ami évekre megbolygatná az alvási ciklusunkat. Sebaj: idén végre bővül a játék, hogy az év végén megint ne legyen annyira egyszerű ágyba zuhanni, vagy épp onnan kikászálódni. Jönnek az átjátszott éjszakák – és vele együtt a mélyvízi rémálok!

A FÖLDÖN TÚL

Ha valakinek ugyanis nem esett volna le a cím: a Rising Tide a hullámok, a korallok és a latin névvel még nem rendelkező idegen tengeri lények világába ugrik fejest, önként és kényszerből is, oda terelve az új világ lakosait, ahová a korábbi Civilization-epizódok maximum csak azért merészkedtek, hogy gyorsabban közlekedhessünk a kontinensek, szigetek között, hiszen a vizek sose voltak kidolgozott területek, és az oda vezényelt hadihajók is csak elég gyatra ütközetekbe bonyolódhattak.

ADATOK

KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Firaxis Games

MŰFAJ
4X stratégia

MEGJELENÉS
2015 ősz

STÍLUSMINTA

Civilization V: Brave New World
2013 (2K GAMES)

Civilization: Beyond Earth
2014 (2K GAMES)

Az expanzióval ez változik, méghozzá gyökeresen, ugyanis a vízfelület egyenértékűvé válik a földdel, olyannyira, hogy akár komplett települések is felhúzhatók a semmi közepén. Ennek rengeteg előnye, és ugyanennyi hátránya is van: utakkal, közlekedéssel például egyáltalán nem kell bajlódni, és az energia-, valamint a kultúratermelés is szinte automatikus, azonban az étel megszerzése már bajosabb. Ebből következik az is, hogy növekedni, terjeszkedni sem egyszerű dolog, sőt: a vízi városok esetében szinte kötelező a további hatszögek megvásárlása mind az új, mind a már meglévő települések esetében, ebben a jövőben ugyanis nem jelent gondot a földön alapított kolónia / nagyváros vízre telepítése, cakpakk. Ez a költözködés, csiga-életmód teljesen új terjeszkedési lehetőségeket nyit meg, hiszen minden eddiginél gyorsabban lehet majd bekebelezni a térkép stratégiai fontosságú részeit, úgy, ahogy te akarod. Ha konzervatív vagy, haladhatsz szépen lassan, mint eddig, de akár a teknőstaktikát is választhatod, a csutkára fejlesztett várost előőrsként tolva magad előtt, a kitolt határok mögé spóraszerűen szórva el a telepeseket, a lehető leggyorsabb ütemben hozva létre új falvakat a szűz terepen.

EGYÜTT?

És ez persze csak a jéghegy csúcsa, szó szerint: a Rising Tide-dal a készítők természetesen a motorháztető alá is belenyúltak, és ez nem csak új frakciók bevezetését, illetve az eddigi affinitások keverésének engedélyezését jelenti, de a Civilization egyik örök mumusának átformálását is: változik a diplomácia, megint, és a Firaxis most is fűt-fát ígér, ahogy mindig. Ezúttal a kooperációra kívánják helyezni a hangsúlyt, bevezetve egy diplomáciai valutát, amit a termelés és a kereskedelem gyorsítására lehet felhasználni, egyfajta mikrogazdaságot hozva létre ezáltal. Van persze hatásosabb fegyver is: a tisztelet. Tiszteletet lehet szerezni a hagyományos úton – például jó üzletek megkötésével –, az ősibb formával, egy olyan izmos hadsereg felépítésével, ami már félelmet kelt, ám aki túlzásba esik, ne számítson arra, hogy mindenki behódol a katonai erőt látva, és persze a pénzes sarmőrökre is rájár a rúd.

Az évek során már megszokhattuk, hogy az aktuális Civilizationt a kiegészítők „fejezik be".

Milyen lesz a Rising Tide? Kétségkívül izgalmasabb és ötletesebb, mint az alapjáték volt – és ha van olyan Civilization-epizód, amire ráfér a fejlesztés, a bővítés, az mindenképp a Beyond Earth, amely úgy tűnik, hogy a kiadása után, a kiegészítők megjelenését követően válik olyanná, mint amilyennek eredetileg akartuk látni.

Ha a kép láttán az Alpha Centauri ugrik be, az nem a véletlen műve: a Beyond Earth végre egyre jobban hasonlít rá!

LEGO Worlds

[ÍRTA GEBBBE] **A dán kockavilág virtuális családja egy régen várt formában fog gazdagodni, melynek előzetes verziója csak úgy berobbant a LEGO Jurassic World megjelenése előtt szűk két héttel. A TT Games egyértelműen a Minecraft babérjaira hajt – de vajon sikerülhet-e nekik?**

Nem vagyok elvakult LEGO-mániás, de számítógépes játék formájában szinte mindegyik feldolgozott történet le tud kötni. Akármennyire is kevés a forradalmi újítás, epizódról epizódra nekiállunk (mert általában nem egyedül vágok neki egy címnek), és a poénos sztorin jót mulatva püfölünk szét minden elénk kerülő építményt, majd a megszerzett pontokból karaktereket, járműveket és egyéb kiegészítőket vásárolunk, hogy aztán elölről kezdhessük az egészet.

ÉPÍTŐMESTEREKÉ A VILÁG!

Az előbb említett leírástól a LEGO Worlds annyiban tér el, hogy a sztori nem képezi részét a koncepciónak, a játékos azt tesz, amihez kedve van. Rendelkezésre állnak az építéshez való elemek, karakterek, járművek, növények és természetesen az állatok is. Mindez egy procedurálisan (fix, általunk megadható számsor vagy vakszerencse alapján) generált világban zajlik. Ismerős ugye? A jelenleg még nagyon korai állapotában lévő program első ránézésre is ordítja magáról, hogy itt bizony a Mojangnak nem árt figyelnie, hiszen a Minecraft trónjánál előbb vagy utóbb meg kell kettőznie az őrséget.

A június első napján megjelent verzió természetesen a töredékét sem tartalmazza annak a sok tervnek, melyet a készítők célul tűztek ki maguk elé. Tudunk már jó pár elemből gazdálkodni, de még nem tartunk ott, hogy magunk elé vehessük akár egy otthonunkban megtalálható készlet leírását, és nekikezdjünk a számítógépes reprodukciónak. Speciális kockákat még külön-külön nem használhatunk, a növények és egy-egy előre megalkotott tereptárgy még csak egyben tehető a listánkra. Az építés és terepalakítás már most is elég könnyen kezelhető akár kontrollerrel is, a jobb alsó sarokban egy előhívható súgómenü minden fontos funkciót megmutat a megfelelő gombhoz párosítva. Minden bizonnyal ez lesz a biztos siker egyik kulcsa, hogy hány valós építőkészletet fog lefedni a repertoár, valamint hogy az egyes tartalmakat milyen rendszer szerint kapja meg a közönség; jelenleg persze nincs képben a DLC sorozatgyártás, csak bennem dolgozik a kisördög. Ennek egyik ellenérve az online multiplayer lehet, mivel a hiányzó tartalmak miatt sok potenciális játékos kieshet egy-egy kalandból. A többszemélyes mód ugyan még csak a tervek között szerepel, de a siker második kulcsát ebben látom. Úgy is mondhatnám, hogy nagyon sok múlik rajta, hiszen egyedül játszva könnyen unalmassá tud válni a játék, nem beszélve arról, hogy az építés is sokkal lassabb segítőtársak nélkül.

Habár a megjelenése előtt pár nappal kiszivárgott a játék létezése, addig még csak nem is sejtettük, hogy Minecraft-klónt készít a LEGO-gyár.

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Games

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
sandbox

MEGJELENÉS
2015. 06. 01. (alfa)

STÍLUSMINTA

Minecraft
2009 (MOJANG)

Akkor beszélhetünk igazi Minecraft ellenfélről, ha ezt tényleg nagyon ütősre sikerül majd megalkotni. Jelenleg a felszíni területeket generálja le nekünk a program, van nagy vízfelület is, úszhatunk is benne a karakterünkkel. Ez tekinthető figyelmeztetésnek is: állatok hátán vagy járművekkel még ne merészkedjünk bele, mert azok darabokra hullanak két-három rövid másodperc után! A júliusi update után a

Természetesen az irányított hős átalakítása se maradhatott el, és itt a legófigurától megszokott változatosságot kapjuk.

VIRTUÁLIS LEGÓBIRODALOM

A TT Games csapata már több mint 25 LEGO játékprogramhoz adta a nevét, ők a termék virtuális jogainak birtokosai világszerte. Az első igazán emlékezetes címük a LEGO Star Wars volt, majd a Lucasarts után 2007-ben a Warner is meglátta a fantáziát a dologban. Innentől kezdve nem volt megállás, csak idén a LEGO Worlds az ötödik tervezett játék a kiadó palettáján. Hol is járunk? Júliusban? Igen, ez a címmennyiség magában hordozza a csúfos lebőgést is, mint legkevésbé várt fejlemény, de meglepő módon erre eddig még nem került sor. A stílus és a LEGO-világ hol nagyon, hol csak közepes felé hajló sikerességi mutatókkal, de találkozott a közönség elvárásaival. A Worlds egyértelműen vízválasztó lehet, a korai pozitív értékelések után mindenképp szemügyre kell vennünk majd a véglegesnek szánt verziót is.

generálás kiterjed már a földalatti területekre, komplett barlangrendszereket kaptunk, új járműveket is és minifigurákat, de a későbbiekben már vízi világot is ígérnek a fejlesztők azoknak, akik már most beruháznak a projektre. Mostanra alagutakat már magunk is vájhatunk, van egy erre tökéletesen alkalmas fúrókocsi.

ANYUKÁK ÁLMA

Már két óra kalandozás után több mint tíz járművet, tizenöt karaktert, negyvennél is több tereptárgyat fedeztem fel, melyek bekerültek egy tárgylistába, ahol aztán véglegesen meg is vásárolhattam őket zsíros pontok fejében, hogy a későbbiekben már gond nélkül váltogathassak köztük. A víz korlátozott lehetőségei ellenére a levegőbe már felemelkedhetünk. Van repülőgép, helikopter, sas, vagy a személyes kedvencem, a sárkány! Belegondolni sem érdemes, hogy már a kezdőcsomagunkban kapott tartalmak is mennyi pénzbe kerülnének, ha igazi LEGO-készletekből szeretnénk őket megszerezni. Mai fejjel már mindent átérzek, amit a szüleimnek kellett kiskoromban, mert sajnos a szélütés határán táncolok, mikor véletlenül meglátok egy kirakatot. Garantáltan nem lehet majd elvesztegetett időnek és pénznek nevezni azt, amikor esetleg anyuka és apuka leülnek majd kicsit szórakozni a gyerekkel, és kedvükre építgetnek. Tudom, hogy nem helyettesíti a valódi kézzel fogható játékot, de az interaktivitása méltó szintre emeli a programot is. Ezenfelül azt a fajta kreativitást, amit egy Minecraft-közösség át tud ültetni a virtuális térbe, már elképzelni is fantasztikus a dán cégóriás kockáiból.

AMIKOR A GÖMB IS KOCKA

A rendszer már most is egészen alaposan generálja le az adott pályát, ügyelve arra is, hogy nem minden területen uralkodnak ugyanazok a viszonyok. A sivatagban nem futunk össze például jegesmedvével vagy hóemberrel, de olykor megesik, hogy egy hatalmas fenyőfa tetején vígan mászkál egy ártatlan ló. Pályahibának szintén besorolható jelenség a játéktér alá történő menthetetlen bezuhanás, egy ilyen esetnek én is a szemtanúja voltam. Amikor beragadunk valahová, vagy csak egy véget nem érő hibába kerülünk bele, akkor a menüből elérhető a skydive funkció. Ilyenkor nemes egyszerűséggel a levegőből landolunk vissza, ahogyan a világba történő belépéskor is megérkezünk. Ezt egyébként barlangból nem próbáltam ki, de sikerült jól eltévednem egyszer. Az MI viselkedésében nem tapasztaltam nagyon buta dolgokat, rutinos legójátékosként azt kell mondanom, hogy nem különb más címekben sem, ennek ellenére az ígéretek szerint ez is gördülékenyebb és folytonosabb lesz majd. Negatívumként még felhozható a nehézkes kameramozgás, leginkább a járművek vezetésekor lehet belezavarodni az előre- és hátramenet közti váltásokba. Az újonnan felfedezett játszható figurákat és járműveket körbepásztázó kamera is hajlamos még a föld alá bemenni, teljesen kitakarván a lényeget. Az utolsó szembetűnő rendellenesség a DirectX 11 alatt tapasztalható gyenge fps-érték, tehát várnak még optimalizálási feladatok is a csapatra; két, másmás kategóriájú gépen is alkalmam volt látni a játékot, és ez mindegyiken tapasztalható volt. Mivel korai hozzáférésű címről van szó, minden reményünk abban lehet, hogy a játékosokra hallgatva a készítők gördülékenyen fogják kijavítani a hibákat. Első nekifutásra így másfél hónap elteltével nem lehet sok panasz, apróbb javításokat kapott a program, júliusban egy nagyobbat is.

MÉG NINCS TELE A GATYÓM!

Amit láttam, arra a legjobb jelző az „ígéretes". Forradalminak nem nevezhető a jelenlegi állapotában, de az elkezdett úton rossz irányba fordulni nagyon nagy hiba lenne. Sokan hasonlítják már most a Minecrafthez, annak sikereit látva könnyedén lehet őrülten mélyre is zuhanni. A kezdeti lendület fő zászlóshajója nem a forradalmi ötlet, hanem a Worlds előtt álló négybetűs szócska, a LEGO. Őszintén remélem, hogy nem fogunk egy magányos kockára lépni, mert az nagyon tud ám fájni...

SPACE BEAST TERROR FRIGHT

[ÍRTA BÖJTÖS] Nehéz dolog megragadni az első Alien-mozik hangulatát és lényegi esszenciáját, hiszen ebbe a feladatba több nagy stúdiónak is beletört már a bicskája az elmúlt évek alatt. Egy kis csapat végre sikeresen vette az akadályt, csak a címválasztást bukták el.

1979-ben Ridley Scott, 1986-ban pedig James Cameron hozott létre olyan műfaji alapvetést a xenomorfok főszereplésével, hogy azóta hiába is próbálkozott bárki, nem sikerült megismételni a hangulatot és az érzést. Legyen szó filmekről vagy éppen videojátékokról, valami mindig hiányzik, valami soha nem úgy sül el, ahogy kellene. A Colonial Marinest felejtsük is el, ellenben a Creative Assembly produkciója, az Alien Isolation jött, látott és meggyőzte a gigeri hagyaték rajongóit, ezt pedig eleddig nem sokan érték el. Az üdítő kivételek sorát egy kis csapat, a nornware AB gyarapíthatja a továbbiakban, méghozzá a (rettenetes címmel ellátott) Space Beast Terror Fright képében.

SENKI SEM HALLJA A SIKOLYOD

Maga a túlélő-FPS címe olyan, hogy azt olvasva/meghallva kínunkban nevetünk – már a nyolcvanas évek VHS-korszakában is cikinek bizonyult volna. Ám ha ettől a kis negatívumtól hajlandóak vagyunk elvonatkoztatni, nagy meglepetéseket okozhat az Early Access állapotában leledző program. A nornware személyzete ugyanis minden rajongását belevitte a produktumba, ami láthatóan az Alien-klasszikusokra és a Space Hulkra épít. Amennyiben tovább-jutunk a puritán menün, egy űrhajó szűk folyosóin találjuk magunkat teljesen egyedül, óriási páncélzatban, ami viszont semmit nem ér, ha megjelennek a falakon és plafonon is rohangáló rovartestű idegenek. Egy is elég ahhoz, hogy feldobjuk a pacskert, a játék rendszerének a permadeath is a része, éppen ezért percek alatt azon vesszük észre magunkat, hogy szorongva figyeljük a radarunkat, sisakunk nyújtotta korlátolt látóterünket pedig villódzva zavarja meg fegyverünk (karabély vagy puska) sikolya. Ez az a pont, ahol lélekben ujjongunk, hiába is lesz tele a gatyánk, elvégre pontosan erre vágyunk. Feladatunk igazából nem is más (amellett, hogy először beindítjuk a szükséges paneleket, illetve a segítő lövegeket, majd leállítjuk a generátorokat, hogy végül a mentőkabinba futva elmeneküljünk az elátkozott hajóról), mint a túlélés a roguelike környezetben.

Feszült és izgalommal teli FPS, mely remek módon hozza a klasszikus Alien-hangulatot.

CSAPATBAN AZ IGAZI

Bár az egyedüllét kellemesen nyomasztó atmoszférát generál a fémes külsővel megáldott helyszínen bandukolva, az élményt csak tetézi a kooperáció, aminek folytán online és offline is lenyomhatjuk a küldetéseket három másik koporsótöltelék társaságában. Ilyenkor osztott képernyőn figyelhetjük, ki hogy áll, mennyire forró a helyzet (ez szintén megdobja a hangulatot), de saját kamerára is válthatunk, hogy semmi ne zavarjon be. Noha a rovarok kifüstölése csapatban könnyebb, a friendly fire miatt jobban oda kell figyelnünk, vagyis a kampány esetében még amúgy korrekt kontrolleres irányítást el lehet felejteni: Chris és wilson társaságában az első (egyébként nagyszerű) bevetés úgy ért véget, hogy sikerült mindkettőjüket kivégeznem, ami azért okozott pár álmatlan éjszakát, mivel mindig igyekszem odafigyelni a társakra.

ADATOK

KIADÓ
nornware AB

FEJLESZTŐ
nornware AB

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2015. 04. 06. (alfa)

STÍLUSMINTA

Aliens: Colonial Marines
2013 (SEGA)

Aliens vs. Predator
2010 (SEGA)

KELL A TARTALOM

Az már a korai hozzáférés állapotában is látszódik, hogy az SBTF iszonyatosan eltalált lövölde, ami a csapatjátékra is épít. A behozható perkek (hőlátás, panelek helyzete és a többi) a pályához hasonlóan véletlenszerűen generálódnak, a minimáldizájn és a hanghatások, zenék pedig csak tovább emelik az élményfaktort. Ami még kellene mindehhez, az a tartalom. Komolyabb fejlődési szisztéma, további fegyverek, egy-két plusz feladat, több pálya (idegen bolygó felszíne, xenomorfok fészke és hasonlók), survival és más játékmódok. Ha mindez megvolna, kis költségvetéssel, némileg egyszerűbb megvalósításban, de elkészülhetne a többjátékos Alien-játékok non plus ultrája. Érdemes már most tenni vele egy próbát, elvégre a felvillanó torkolattűzben láthatóvá váló rovarsereget megpillantva garantáltan nem marad tiszta az alsó, a lényeg pedig egy ilyen jellegű játéknál pontosan ez.

Egyedül az űrhajó sötét folyosóin, miközben özönlenek elő a vérünkre pályázó bogarak. Garantált rémálom mindenkinek.

DEVIL'S THIRD

[ÍRTA MCMACKO] **ITAGAKI TOMONOBU NEVE EGYKOR A JÁTÉKKÉSZÍTÉS LEGNAGYOBBJAI KÖZÖTT SZEREPELT, A NINJA GAIDEN-SOROZATTAL MÁR A NES ÓTA LÁZBAN TARTOTTA A HACK AND SLASH JÁTÉKOK RAJONGÓIT. A HÁNYATTATOTT SORSÚ DEVIL'S THIRD HOSSZÚ IDŐ UTÁN AZ ELSŐ IGAZI ÚJDONSÁG A MESTER ÉLETMŰVÉBEN.**

Hosszasan lehetne fejtegetni a játék elkészülése körüli hullámvölgyeket, előzetesünkben azonban talán csak elég annyit kiemelni, hogy a Devil's Third lassan öt-hat éve alakul, eredetileg a THQ szárnyai alatt látott volna napvilágot, a cég hajójának süllyedésekor pedig a Nintendo mentette meg a neves fejlesztő és a keze alá dolgozó Valhalla Game Studios debütánsát. Ez eléggé érdekes húzás volt, hiszen a Devil's Third gyakorlatilag egy eszméletlenül erőszakos, véres és akciódús TPS, amely Nintendo-exkluzívként igencsak furcsán mutat a Wii U felhozatalában. Oké, a Wii esetében is akadtak komolyabb hangvételű cuccok (gondoljunk csak a meglehetősen közepes, ám alapkoncepciójában izgalmas Red Steelre), ám az új táblakontrolleres masinát egyelőre elkerülték a hasonló zsánerbe sorolható játékok. Mi még a megjelenés előtt pillantottunk bele e furcsa hibridbe.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Valhalla Game Studios

MŰFAJ
akció

MEGJELENÉS
2015. 08. 28.

STÍLUSMINTA

Killer is Dead
2013 (DEEP SILVER)

Bayonetta 2
2014 (NINTENDO)

CALL OF NINJAS? GEARS OF GAIDEN?

A Devil's Third furcsasága tehát nemcsak a platformválasztásából fakad. Az új Itagaki-cím nem igazán tudja eldönteni, hogy milyen játékelemekre helyezze a hangsúlyt, de biztos, ami biztos, van benne darabolós közelharc, vannak benne lőfegyveres csaták, harsányan elpukkanó koponyák, repkedő végtagok, és még a Vanquish becsúszós mozdulatát is elő lehet csalni az akciózás közben.

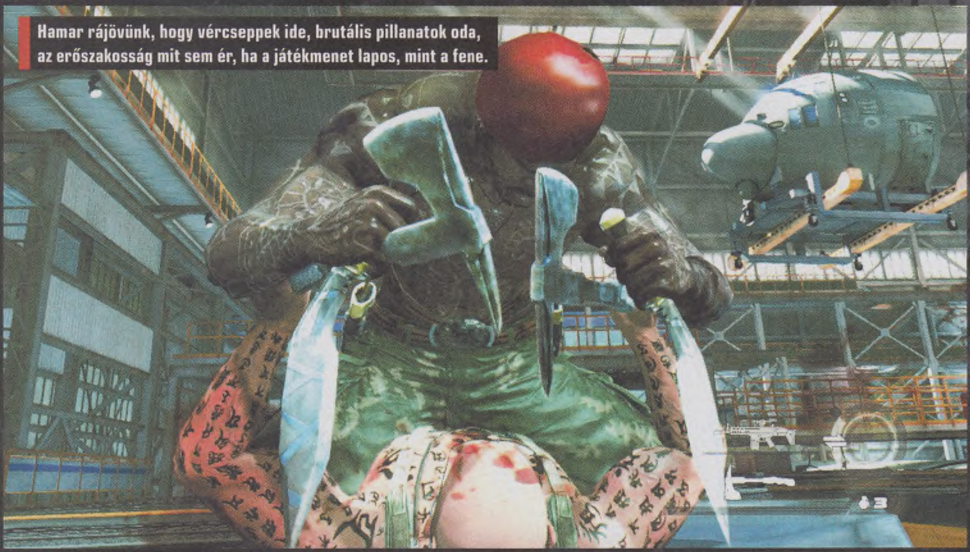
Az alapötlet nem rossz: mixeljük a Ninja Gaiden piszok gyors kaszabolását mondjuk a Gears of War-féle TPS-formulával (némi belső nézetes célzós mechanikát is a keverékbe hajítva), az eredmény azonban egyelőre nem túl biztató. A Devil's Third irányítása minimum furcsa, ami leginkább a mai szemmel nézve talán kissé darabos animációk miatt lehet. (Hű, pedig ebben a nindzsás játékok mennyire profik voltak!) A fegyverharcba nem sok erő szorult, a közelharci mutatványok pedig felszínesek, még csak meg sem közelítik a klasszisok szintjét. Bayonetta koronája tehát nem forog veszélyben, de úgy tűnik, lövöldözős akciójátékként sem fog új fejezeteket nyitni a cucc a Wii U játékok nagykönyvében. Ehhez az egészhez adjátok hozzá a pályatervezők meglehetősen lapos és ősdi megoldásokkal operáló teljesítményét, és az időgép már vissza is röpített minket az előző generáció elejére, amikor hangulatában és mechanikai kidolgozottságban is sokkal komolyabb játékok vitték a prímet. Nem lehet elégszer emlegetni a Ninja Gaiden II-t vagy akár a Strangleholdot, amely kombózós rendszerével is jóval rétegzettebb játékélményt nyújtott, mint az új Itagaki-kaland.

PÁRSZOR MÁR TEMETHETTÜK A DEVIL'S THIRDÖT, HISZEN KIHALT ALÓLA A THQ, DE A VÉGEREDMÉNYT LÁTVA LEHET, HOGY JOBBAN JÁRTUNK VOLNA NÉLKÜLE...

VALÓTLANUL ELMARADOTT?

A kezdeti benyomásoknak az sem tett jót, hogy a program alatt dohogó Unreal 3 motor durván felemás teljesítményt mutatott a program játékideje során. A karakterek roppant merev és rideg fizimiskával játszanak, a hátterek java totál sablonos körítéssel bír, az effektusok, valamint a béka feneke alá pottyanó fps-értékek pedig szintén a technikai (unreális, hehe) korszerűtlenségről és igénytelenségről tanúskodnak. A multiplayert a megjelenés előtt nem igazán állt módunkban kipróbálni, a program minden egyes próbálkozásnál szerverhibával dobott vissza minket a főmenübe. Érdekes lesz a debütálás után is visszatekinteni a játékra, már csak azért is, mert állítólag komoly többjátékos szekció került a kampány mellé. Ráadásul a cucc multi-porciója PC-n is megpróbál gyökeret ereszteni egy free-to-play (vagy inkább free-to-start) játék formájában.

Mire az újság a kezetekbe kerül, a Devil's Third Wii U változata már a boltok polcain csücsül, ami azért aggasztó, mert az előzetesünkhöz kipróbált verzió már feltételezhetően nem fog fundamentálisan javulni. Úgy néz ki, a Devil's Third a Wii U megkésett Red Steelje, amely több területen próbál újítani, de kidolgozottságát és a kor sztenderdjeit figyelembe véve legfeljebb csak közepes teljesítményt tud nyújtani. Kár, mert Itagaki-szan életműve alapján ez a játék is többet érdemelne.


Hamar rájövünk, hogy vércseppek ide, brutális pillanatok oda, az erőszakosság mit sem ér, ha a játékmenet lapos, mint a fene.

WORLD OF WARSHIPS

[ÍRTA BULLSEYE] **A WORLD OF TANKS SIKERTÖRTÉNETE ÉS A KOMOLY ÁTDOLGOZÁSRA SZORULÓ WORLD OF WARPLANES UTÁN CSAK TALÁLGATHATTUK, MELYIK MÖGÉ SOROL BE WARGAMING HAJÓS JÁTÉKA. A WORLD OF WARSHIPS JÖTT, LÁTOTT, ÉS MEGGYŐZÖTT MINKET ARRÓL, HOGY ÉRDEMES ÚJRA NEKIFEKÜDNI A GRINDNEK.**

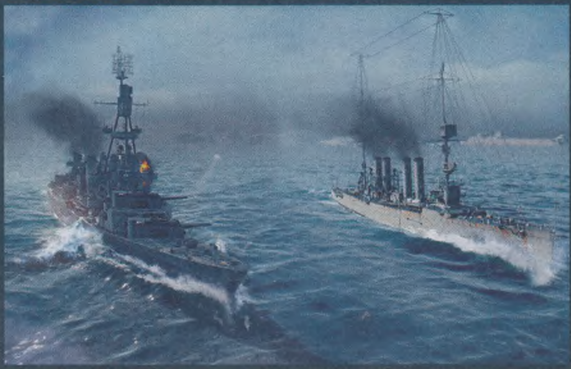
Rendben, lelőttem a poént már az elején. A WoWS kicsit sárga, kicsit béta, kicsit egyensúlyproblémás, de nagyon ígéretes. Elsősorban azért, mert megőrizte a WoT alapjait, de hajlandó volt azokon változtatni ott, ahol a fegyvernem eltérései ezt megkövetelték – sőt még fejlődött is egy keveset, grafikában és játékmenetben is. A július elején indult nyílt bétának köszönhetően pedig bárki gyorsan kiderítheti, hogy ez a kombináció mennyire jön be neki. Akinek a WoT tetszett, de a tankokra ráunt az elmúlt években, az készülhet is az újabb függőségre.

EGÉSZEN MÁS HÁBORÚ

Veterán tankparancsnokok annyi előnyre számíthatnak, hogy a kezelőfelület felépítése ismerős lesz nekik, ahogy a játékmechanika egy része is. Minden más viszont annyira eltér, hogy az első néhány ütközetet érdemes ennek kitapasztalására és megszokására áldozni. Nem véletlen, hogy a csatákat alapbeállítások szerint emberi csapatban, ám gépi ellenfelek ellen vívjuk. Ha úgy érezzük, hogy már felnőttünk a feladathoz, az óriás Battle felirat melletti menüben a Co-op helyett állítsunk be Random csatákat. A nagyobb kihívás ugyan több kudarccal, de több tapasztalati ponttal is jár, másrészt, ha egy komolyabb idiótainvázió miatt dühöngenénk éppen, elég visszaváltani Co-opra. Nem mintha ez javítana csapattársaink értelmi képességein, de az ellenfél legalább kiszámíthatóan lesz ostoba.

Amit pedig meg kell szokni, az a hajók és tankok közötti jelentős különbség. Egy vízi jármű ugyanis nem indul csak úgy el, és nem is fékez be. Mindkét művelethez idő kell, a hajó méretétől és osztályától függően néha nem is kevés. Ugyanez igaz a fordulásra, vagy akár a lövegek és lövegtornyok mozgatására. Ezért az ellenfél eltalálása is több gondolkodást igényel, mint a kurzor ráirányítását, a hajók ugyanis szinte állandóan mozgásban vannak, így általában több kilométerre elejük kell lőni, méghozzá a távolságuk és a sebességük függvényében. Ehhez tapasztalat, kitartás és némi logikai érzék is kell, így van rá esély, hogy az igazán rossz játékosok idővel lemorzsolódnak.

A távolság az egyik legfontosabb tényező a játékban. Ettől függ, mennyire kell kikalkulálnunk az ellenfél mozgását, mekkora lesz ágyúink szórása, vagy egyáltalán van-e esélyünk tüzet nyitni rá. Az egyes lövegek hatótávolsága ugyanis eltér, akár azonos szinten és hajóosztályon belül is. Ezt nem árt észben tartanunk, mielőtt nekiállunk kidolgozni a haditervünket. Szerencsére egy rossz döntés nem jelenti feltétlenül azonnali halálunkat, a nagy hajóknak ugyanis az életereje is nagy. A hagyományos tűzharc ezért élvezetesen sokáig eltarthat, ha nem teljesen kamikaze módon játszunk, például kihasználjuk a viszonylag ritka fedezékeket, hogy minél kevesebben lőhessenek ránk egyszerre, valamint gyakran változtatunk irányt és sebességet. Ha képesek vagyunk erre (és Domination módban területeket foglalni), már a játékosok elit 10 százalékába tartozunk.



KŐ, PAPÍR, CSATAHAJÓ

A játék reklámjaiban és videóiban is szeretik kihangsúlyozni a készítők, hogy a négy hajóosztály mindegyikének van előnye és hátránya, azaz áldozata és rémálma. Eddig ugyan csak két nemzet, az Amerikai Egyesült Államok és Japán rendelkezik minden osztállyal (vagy egyáltalán ingyen elérhető hajókkal), de úgy tűnik, sikerülhet eltalálni a jó egyensúlyt némi finomhangolással.

Első lélekvesztőnk egy cirkáló lesz, ezek a játék mindenesei. Ágyúik közepesen erősek, ám tűzgyorsaságuk nagyon jó. Ennek megfelelően a gyorsan manőverező rombolókat könnyen darabokra szedik, ráadásul azok torpedói elől is kitérhetnek, ha nem is könnyedén. Szintén hatékonyak az ellenséges cirkálók ellen, és jeleskednek a légvédelemben, különleges képességük is azt erősíti. A repülőgép-hordozók feltűnésével

PRÉMIUM MINDENHOL

Az F2P modell természetes velejárója, a mikrotranzakció persze most sem maradt ki, és bár a legjobb megoldásoknál (ahol kizárólag látványelemre és a fejlesztők buksijának simogatására költhetünk) ismét nem állt meg a Wargaming, de azért a P2W oldaltól távol maradt. Természetesen vásárolhatunk prémiumfiókot nagyobb XP- és pénzhozamért, valamint prémiumhajókat is, bár ezek egyike sem kis összegekbe kerül. Nagyobb probléma, hogy a kikötőhelyek és a kapitányok szállásának bővítése is fizetős, pedig ezekre az elkötelezettebb játékosoknak szükségük lesz. A képességpontok újraosztása is sokba kerülhet, így jól gondoljuk meg a képzést. Jó hír viszont, hogy prémiumlőszer egyelőre nincs, a hatékonyabb fogyóeszközökért pedig credittel is fizethetünk, ha telik rá a teljesítményünkből.

jó, ha van valaki a csapatban, aki erre specializálódik, mert bár unalmas, hálátlan munka a csatahajók légvédelme, de a siker múlhat rajta. Csatahajók és hordozók ellen sem tehetetlenek, a repeszromboló (HE) lőszerrel okozott tüzekkel zaklathatják őket.

Az említett rombolók könnyen páncélozottak, és többnyire ágyúik is gyengék, így a túlélésük a manőverezési és lopakodási képességükön múlik. Ehhez idomul különleges képességük, a sebességnövelés és a füstgránát. Ezeket és a szigetek takarását kihasználva indíthatnak torpedótámadásokat, ami ha sikeres, hatalmas sebzést okoz az áldozatnak (vagy akár saját csapattagnak, ha figyelmetlenek vagyunk). Főként a lassú és lomha repülőgép-hordozókat és csatahajókat érdemes ezzel őrületbe és hullámsírba kergetni, közepes távolságból. Cirkálók elől jobb eltűnni, és az ellenfél rombolóit is másra hagyni.

A csatahajók jelenleg talán a legnépszerűbbek, ami érthető is, mivel sokan a nehéztankokkal azonosítják őket. Életerejük hatalmas, ráadásul egyedüli osztályként képesek „gyógyulni", ahogy lövegeik kalibere és általában lőtávolsága is lenyűgöző. Azonban az extrém lőtávolság mellé látnoki képességekre is szükségünk lesz, mivel esetenként 15-20 másodperc telik el a tüzelés és a becsapódás között, ráadásul a megtett úttal arányosan romlik a pontosság. De ha egy páncéltörő (AP) sorozat betalál egy ellenséges cirkálóba, azzal nagyon elronthatjuk a napját. Cserébe a miénket a torpedók fogják tönkretenni, amivel a rombolók és a torpedóbombázók árasztanak majd el, amint feltűnünk a radaron. Maradjunk viszonylag távol a csatától, reménykedjünk abban, hogy lesz légvédelmünk (vagy játsszunk szakaszban), és koncentráljunk az ellenfél csatahajóira és cirkálóira, amikben komoly károkat tehetünk.

Bár az eredeti terv, a három front egyesítése nem jött össze, a World of Warships kifejezetten jól sikerült.

A repülőgép-hordozót sokan lenézik, mert térképnézete nem látványos, ráadásul a WoT tüzérségére emlékeztet. Valójában jelenleg ez a legerősebb osztály, ami eldöntheti a csatát, ha jól kezelik. Vadászaival képes felderíteni az ellenfelet és megvédeni saját flottánkat, torpedóbombázóival pedig kiiktatni a csatahajókat és hordozókat, de még a cirkálókat is meglephetjük zuhanóbombázókkal. Automatikus önvédelmi fegyverzete azonban gyenge, így ha a gépei éppen a térkép túlfeléről tartanak vissza, teljesen védtelen. A csapattársainkra ritkán számíthatunk, cserébe elvárják, hogy egyszerre segítsünk mindegyikük harcában, és minket fognak hibáztatni a kudarcukért, mert szerintük csak ülünk a térkép fölött és malmozunk.

ADATOK

KIADÓ **Wargaming**
FEJLESZTŐ **Wargaming**
MŰFAJ **MMO**
MEGJELENÉS **2015. 07. 02. (béta)**

STÍLUSMINTA

Battlestations: Midway 2007 (EIDOS)
War Thunder 2009 (GAIJIN)

BIZTATÓ JÖVŐKÉP

Jelenleg a 0.4.0 nyílt bétánál tartunk, de a játék alapjai készek és működőképesek. A legfontosabb a hajók és nemzetek számának bővítése. Az eddigi prémiumhajók alapján hamarosan komolyabban beszállhat a konfliktusba az Egyesült Királyság és a Szovjetunió is, és akkor nyilván a Harmadik Birodalomra sem kell sokat várni – különben a fórumokat elárasztanák a csalódott Tirpitz-rajongók. Ez még az 1.0-s verzió, azaz a megjelenés előtt várható, aminek ideje éppen ezért még nem ismert. Időközben sok új prémiumhajóra számíthatunk, egyenletesen adagolva a viszonylag olcsó alacsonyabb szintűektől a méregdrága T8 monstrumokig. Ezenkívül várható még néhány kényelmi funkció, rendszeres finomhangolás, és sokak reményei szerint a torpedóbombázók hatékonyságának csökkentése, ami után persze majd más lesz a mumus, ami tönkreteszi a játékot a fórumozók szerint. Mert úgy tűnik, a játékosállomány nagyjából olyan lesz, mint a WoT-é, ennek minden előnyével és hátrányával.

Elképesztően jól néznek ki a hajók, viszont nagyon furcsa, hogy legénységet egyáltalán nem látni rajtuk.

ANNO 2205

[ÍRTA]{REDENC] Hosszú utat járt be az elmúlt évtizedekben az Anno-franchise. A Ubisoft 2011-ben egy merész váltással a középkorból egyenesen a jövőbe vezette a széria és a műfaj rajongóit, majd alámerítette őket az óceánok mélyére is – most pedig a világűr meghódítása a cél.

Ha van valami, amit feltétel nélkül meg lehet köszönni a Ubisoftnak, az az, hogy nem feledve európai gyökereiket, az öreg kontinens két legklasszikusabb szériáját megmentették az utókornak. S bár lehet vitatkozni azon, hogy az újkori Settlers- és Anno-részek esetében mennyit áldoztak fel a legendás sorozatok hagyományos elemeiből a modern kor oltárán, hogy eme, korábban leginkább az európai stratégák által szeretett címeket eljuttassák a világ minden sarkába, a mai idők kevesebb szabadidővel és türelemmel rendelkező játékosaihoz, a tény, hogy mindkét széria tisztességes bevételt termel napjainkban is, mégiscsak a Ubisoftot igazolja. Azt a Ubisoftot, amely attól sem félt négy éve, hogy a középkori városépítő játékok alapvetését, az Anno-franchise-t a jövőbe repítse – ám még ez is bejött nekik, így aztán már meg sem lepődtünk azon, hogy az idei E3-on bejelentett új rész ismét a sci-fi, és nem a történelem szerelmeseit fogja kényeztetni. Mi több, a lehetséges (és szomorú) jövőképet továbbszőve immár nemcsak a földi szigetvilágot kolonizálhatjuk majd, hanem a Holdat is.

Reméljük a Ubisoft tanult az előző rész másolásvédelme kapcsán kirobbant botrányból: kár lenne megismételni!

SIC ITUR AD ASTRA

Az Anno 2070 alapvetése ugye úgy szólt, hogy a globális felmelegedés megemelte az óceánok szintjét, a víz egész területeket hódított vissza, a politikai és gazdasági rendszerek összeomlottak, nekünk pedig választanunk kellett, hogy a Föld kizsigerelése (Global Trust) vagy megmentése (Eden Initiative) mellé állunk – esetleg a tudósokat favorizáljuk, és a tenger mélyén aknázzuk ki az erőforrásokat.

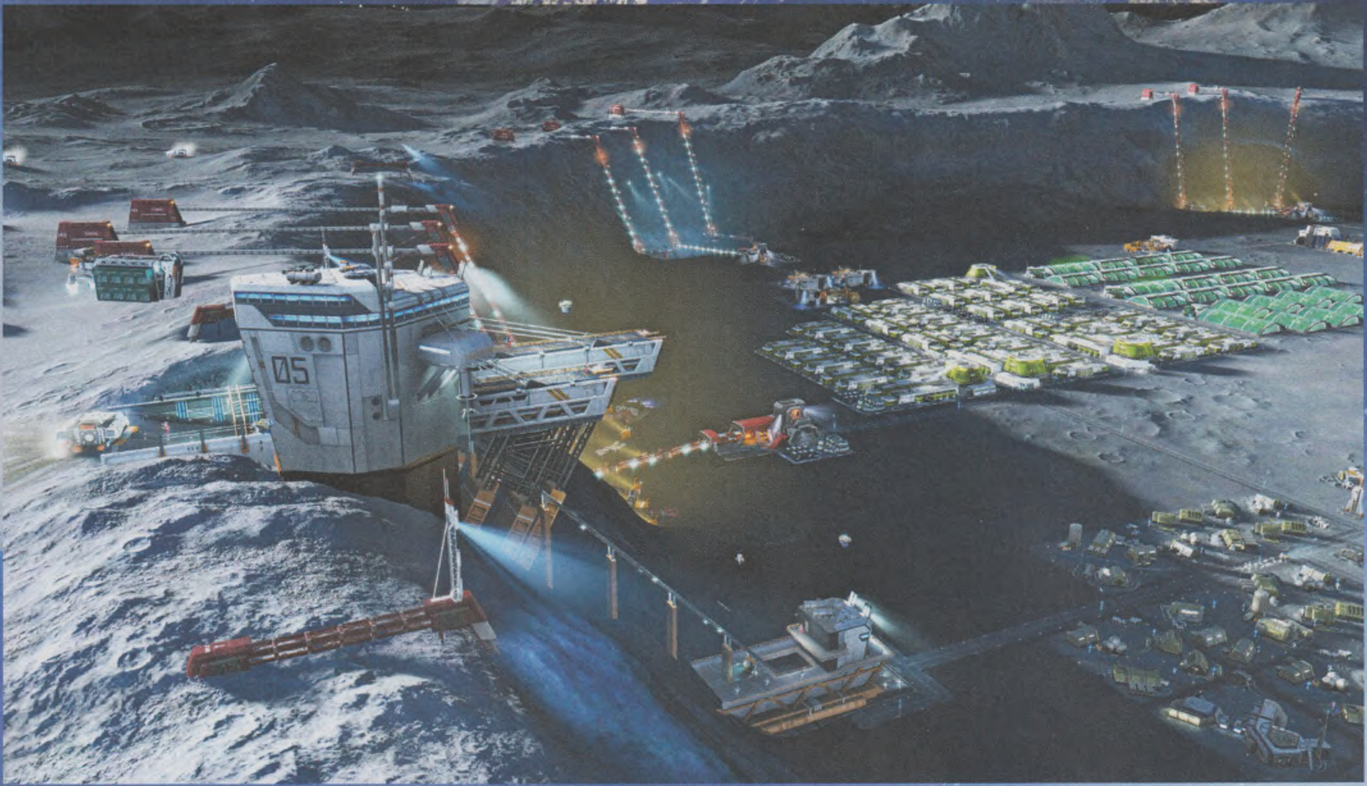
Nos, azóta eltelt 135 év, és úgy tűnik, az emberiség egész jól megtanulta kezelni a helyzetet. Az alapmechanizmus persze most is változatlan: a különálló szigetek egyikének elfoglalása, ott városközpont, majd lakóházak, aztán termelőegységek felállítása, hogy kielégítsük a lakosság igényeit, vízlepárló üzemeket építve, rizs- és napraforgóföldeket parcellázva. Aztán ahogy fejlődik kis birodalmunk, úgy lépnek lakosaink magasabb osztályba, munkásból operátorrá, abból tisztviselővé, végül mágnássá válva, és nőnek ezzel együtt az igényeik is, így egyre bonyolultabb gyártási láncokat kell kialakítani, hogy megépíthessük például a jövő mindennapjaihoz elengedhetetlen robotokat. Mindez persze egyre több erőforrásba kerül, amelyet más kolóniáktól importálhatunk, kiépítve a megfelelő kereskedelmi útvonalakat, akár közúton is, hála a szigetek közé építhető hidaknak.

Van azonban egy energiaforrás, amelyet nem lehet megtalálni a Földön, és amely elengedhetetlen a fúziós erőművek üzemeltetéséhez. Ez pedig nem más, mint a Holdon bányászható hélium-3 (amely egyébként már régóta lebegtetett alternatíva planétánk energiagondjainak megoldására, azaz a Ubisoft, akárcsak a 2070 esetében, továbbra is a lehetséges forgatókönyveket tárja elénk, nem kevés „népnevelési" szándékkal). A 2205-ben már muzeális értéknek számító Bárkákat tehát leváltják az űrliftek, amelyek kabinjában a bátor pionírok a sztratoszférába emelkedhetnek. Odafent persze egészen más kihívásokkal szembesülünk: például nincs se kaja, se víz, azt otthonról kell odaszállítani – no meg légkör sem, helyette kapunk egy jó adag kozmikus sugárzást és a felszínt folyamatosan bombázó meteorokat, ami ellen kénytelen leszel megfelelő módon védekezni, hogy aztán a felbecsülhetetlen értékű hélium-3-at és a kibányászott ritkafémeket visszajuttasd az anyabolygóra.

DÉJÀ VU

Az Anno 2205-ből eddig látottak legfőbb tanulsága a játékipar örök igazsága: jótól

Az előző epizódban főszerepet játszó víz ismét nagy szerephez jut: az új helyszínen is ez jelenti a túlélés kulcsát.



lopni nem bűn. A rutinos annósok számára a mechanizmus egésze ismerős lesz, már-már rutinból lehet elkezdeni az építkezést – aztán feltűnnek azok az elemek, amelyeket más városépítő játékokban már láttunk. Az újkori SimCityhez hasonlóan az épületeket modulokkal lehet bővíteni, így növelve kapacitásukat, vagy újabb funkciókkal ellátva őket. Ha pedig valamelyik egységet rosszul helyeztük el, nem kell szanálni és újraépíteni, elég csak áthelyezni – a Cities: Skylines egyik leghálásabb opciója ez. Ami még feltűnőbb, hogy a kolóniák közti reláció pontosan úgy működik, mint a Maxis említett művében: az összes pálya a Föld egy-egy részét képezi, köztük pedig ugyanúgy hozhatunk létre kapcsolatokat, és ugyanúgy áramoltathatjuk az erőforrásokat (és igaz ez a Föld-Hold viszonylatban is), mint ott, még az interfész is hasonló. Egyszerre tehát több, önálló életet élő kolóniát is menedzselhetsz, simán kizoomolva az egyikből a bolygónézetbe, majd rákattintva a másikra, hogy ott folytasd a munkát, vagy beállítsd az export/import opciókat.

Sietek hozzátenni, hogy ez nem baj: kár lenne újra feltalálni a spanyolviaszt, mert amúgy a rendszer az eddig látottak alapján remekül működik. Sőt, a készítők legalább nem estek az EA hibájába: ha egymás mellé tesszük a 2070 és a 2205 legnagyobb térképét, utóbbi ötször akkora, helyünk tehát bőven lesz vad elképzeléseink, utópisztikus álmaink megvalósítására. És ha már ihletadókról és múzsákról beszélünk (hogy a kissé talán túl erős és pejoratív „lopás" szót kicsit eufemizáljam), nem lehet nem észrevenni, hogy a derék franciákra erősen hatott Duncan Jones 2009-es filmje, a Hold, amelynek főhőse kísérőbolygónkon bányászta a hélium-3-at – az erre a célra szolgáló játékbeli „harvester" is kísértetiesen hasonlít a moziban látott eszközre.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Blue Byte Mainz

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2015. 11. 03.

STÍLUSMINTA

Anno 2070
2009 (UBISOFT)

Cities:Skylines
2015 (PARADOX)

EDDIG JÓ

Ha valamibe viszont már most nem lehet belekötni, az a látvány. Az Anno-játékok mindig is híresek voltak a szemnek kellemes külsőről, a Ubisoft Blue Byte és a Related Design (amely most tulajdonképpen egyesült, ugyanis a játékot fejlesztő Blue Byte Mainz az egykori, a szériát 1995 óta jegyző Related Designt takarja) pedig igencsak jól kapta el a futurisztikus fonalat a 2070-ben, egyszerre tudományos és fantasztikus épületekkel benépesített városokat emelve, a Deep Ocean expanzió pedig a tenger mélyét borította csodás színekbe. A 2205 még egy lapáttal rátesz minderre, tényleg órákig el lehet gyönyörködni a látványban – a Föld gazdag színekben fürdő települései, az üveg-acél felhőkarcolók felett lebegő léghajók, a vibráló kék ég után egészen éles kontraszt a Hold a maga szürke porral lepett, kráterekkel pettyezett, pasztellszínű kolóniákkal teleszórt látképével és az örök éj sötét kupolájával, melyet csak a becsapódó meteorok nyomán zölden felizzó energiapajzs vibrálása old fel.

Persze ez egyelőre csak a felszín, sok mindent nem láttunk, és sok mindent nem tudunk még a játékról. Fontos lesz, miképp alakul a kampány, milyen multiplayer opciókat kapunk, miként válik be a több települést istápoló „multi-session" mechanizmus, hogy az olyan, még hiányzó elemeket ne is említsük, mint a megszokott militáns vonal, amely persze most sem marad el, és amely azért kicsit nekem ellentétben áll a fejlesztők azon kijelentésével, miszerint ez egy pozitív játék, melyben nyoma sincs disztópiának. Persze mindenkinek más fogalma, más elképzelése van a jövőről – novemberben mindenesetre lehetőségünk lesz rá, hogy a saját elképzeléseinket hozzáigazítsuk a Blue Byte ideáihoz. Hogy ebből mi sül ki, az jó kérdés, de hát alig 150 éve egy Jules Verne nevű franciát is kiröhögtek honfitársai a holdutazásról szőtt fantazmagóriája miatt, aztán látjuk, hol tartunk most...

86%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett elődd, az Anno 2070 tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/anno-2070

[ÍRTA DZSÉJT]

A Jurassic World újra divatba hozta a dinoszauruszokat, és ezt a játékfejlesztők is kihasználják. Az ARK: Survival Evolved viszont kicsit eltér a többitől: míg más játékokban általában vadásznunk kell a dinókra, itt összebarátkozhatunk velük.

Megint egy dinoszauruszos MMO-játék, amiben megint egy rejtélyes bolygó rejtélyekkel teli szigetén kell a túlélésért küzdenünk? A kérdés jogos, a válasz pedig: „igen". Az alapok valóban nagyon hasonlítanak a pár hónapja tesztelt theHunter: Primalhoz, ám van két lényeges különbség. Az első: az Unreal Engine 4-gyel hajtott ARK: Survival Evolved meseszép. A második: ez a játék jó. Hogy mennyire? Nem vagyok nagy MMO-játékos, mi több, az ARK az első, amiben valóban elmélyültem. Az elején még ez sem ragadott meg, de aztán egy napos nyári délutánon felépült a kunyhóm, és háziasítottam az első Parasaurolophusomat. És onnantól nem volt megállás: megszűntek az elérhetetlen távolságban lévő helyek, elkezdődött az igazi felfedezés, s ezzel berántott a játék. Mire feleszméltem, már este nyolc óra volt, és még mindig nem álltam neki e cikknek, holott órákkal azelőtt el akartam kezdeni. No, hát ennyire jó az ARK. Pofátlanul beszippantja az embert.

ADATOK

KIADÓ
Studio Wildcard

FEJLESZTŐ
Studio Wildcard

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 06. 02. (alfa)

STÍLUSMINTA

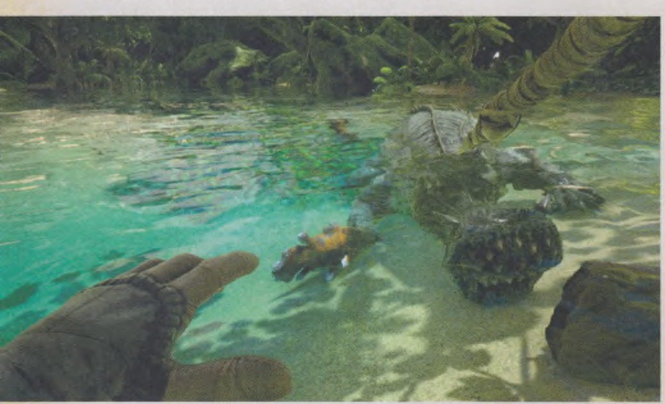
Rust
2013 (FACEPUNCH)

theHunter: Primal
2015 (AVALANCHE)

A CÉL A TÚLÉLÉS

Lépjünk fel PvP vagy PvE szerverre, a cél mindig ugyanaz: éld túl az adott napot. Ilyen téren leginkább a DayZ-hez lehet hasonlítani a játékot, csak itt zombik helyett kihalt és misztikus állatok vannak, meg kicsit nomádabbak a körülmények. Hősünk megalkotása után egyből a sziget, azaz az ARK egyik parti zugában landolunk, egy szál gatyában (és kis szerencsével nem egy Dilophosaurus falka közepén, mert speciel én ezzel a nem mindennapi, de rövidtávú élménnyel álltam neki a túlélésnek). Persze a bokszeralsó még úgy is édeskevés, hogy mellette van egy hevenyészett térképünk és egy kristályunk, ami kivetíti nekünk a készletünket. Az egyetlen igazán hasznos holmink a fáklya és a kőcsákány tervrajza. Érdemes az első percekben legyártani ezt a kettőt, mert puszta kézzel nem sokáig élünk túl, pláne nem a sötétben. Hiába vagyunk olyan erősek, hogy ököllel szétverünk bármilyen fát és sziklát, ha szembekerülünk valamilyen ragadozóval, azt legfeljebb megnevettetjük, mielőtt elcsócsál minket. Az alapanyagokat a természet bőkezűen adja, ne spóroljunk semmin, pláne ne a bogyókon, mert azok mentenek meg az éhhaláltól a kezdet kezdetén. Szedjük fel a köveket, aprítsuk a sziklákat és fákat, szüreteljük le a bokrokat. Ezzel ugye jelentősen felgyorsítjuk fejlődésünket, így hamarjában összegyűlik az XP a tulajdonságaink (élet, energia, levegő, súlycipelés stb.) fejlesztésére. Emellett szintlépéskor szépen gyűlnek az úgynevezett Engram pontok, amikkel aztán feloldhatjuk a különböző cuccok (eszközök, ruhák, fegyverek, a falvak elemei) elkészítéséhez szükséges tervrajzokat. Ha ügyesek vagyunk, egyre jobb minőségű felszerelést készíthetünk. A könnyen amortizálódó fát és követ leváltja a strapabíróbb vas, a szövetruhát a páncél, a nyilat a pisztoly, és ez nagyjából csak a félidő – hol van még a T. rex málha, az automatizált minigun, vagy az olyan luxuscikkek, mint a hűtőszekrény és a légkondi. Ezek javához persze az 55-ös szint fölé kell tornásznunk képességeinket (jelenleg 65 a maximum).

Ahhoz viszont, hogy idáig eljussunk, társakra, azaz egy törzsre lesz szükségünk – vagy mi alapítunk ilyet, vagy hozzácsapódunk



egyhez. Bár kalandozhatunk magányosan is, amint elkezdünk tábort építeni, csábítóvá válunk mások szemében. Ezért jobb, ha többen vagyunk, és kunyhó helyett fallal körbevett faluban élünk. Ekkor ráadásul a közösség megoszthatja a tagjai közt a feladatokat. Ki az állatokat gondozza, ki a védelemben vesz részt, ki építkezik, ki fegyvereket gyárt és így tovább, szóval nem kell mindennel törődni, mindenhez érteni. Egy jól megszervezett faluban a túlélés esélyei drasztikusan nőnek.

TÚLÉLŐSZIMULÁTORBÓL MÁR KISMILLIÓ LÉTEZIK, DE OLYAN CSAK EGY, MELYBEN EGY BRONTOSAURUS LEHET A HÁZI KEDVENCÜNK.

GYÍ, TE DINÓ, GYÍ!

Az ARK-ot dinoszauruszos játékként aposztrofáltam, de ez nem teljesen igaz, mert rengeteg egyéb kihalt vagy misztikus állat is van benne, és ez igen színessé teszi a világát. A parton dodókba futhatunk, a mezőn óriásskorpiók elől menekülhetünk, a tóban szuperpiráják úszkálnak, a hegyen pedig megtudhatjuk, hogyan neveljük a sárkányunkat. Mert, ahogy azt a Wildcard szakijai már az elején beharangozták, az ARK-ban biza megszelídíthetjük a vadakat.
Az állatokat háziasítani viszonylag egyszerű, legalábbis addig, amíg nem Tyrannosaurusról, Megalodonról vagy Spinosaurusról van szó (ezek domesztikálása igencsak veszélyes móka, és órákba telhet). Nyitásként ki kell ütnünk a kiszemelt példányt, ezt megtehetjük az öklünkkel – verjük, amíg mozog –, később pedig narkotikumokkal, például kábítónyíllal. Ekkor az elcsendesített állat felett megjelenik két sáv, az „unconscious" és a „tamming". Előbbi azt mutatja, mikor tér magához jövendőbeli kis kedvencünk, az utóbbi pedig, hogy hol jár a háziasítás folyamatában. Ahhoz, hogy sikeresen megszelídítsük, folyamatosan etetnünk kell – értelemszerűen növényevőt gyümölcsökkel, a ragadozókat hússal –, hogy a „tamming" még azelőtt elérje a maximumot, hogy az „unconscious" nullára esik. Ha sikerrel járunk, az állat magához tér, és jöhet a keresztelő meg a nyereg.

Ezzel persze a dolgunk nem ér véget, hiszen kedvencünk ettől kezdve tőlünk függ. Nekünk kell etetni, itatni, képességeit és tulajdonságait fejleszteni, ha megsérül, gyógyítani, és így tovább – szerencsére ezek egy része automatizálható. A jól gondozott állat pedig jól szolgál, és arra szükségünk is lesz, mert a rendelkezésünkre álló játékteret gyalog iszonyú időigényes bejárni, ráadásul hátasaink extra terheket tudnak cipelni, harci értékükről nem is beszélve. Csak képzeld el, milyen, amikor az ellenség megtámadja a faludat, te és társaid pedig egy T. rex kíséretében, raptorhátón lovagolva, mindkét kezetekben egy-egy gépfegyverrel térítitek őket jobb belátásra! Owen Grady elsunnyoghat a motorral a búsba. Persze azon túl, hogy mindez iszonyú király, az állatok komoly szerepet játszhatnak védekezési és támadási stratégiánkban. A Spinosaurus betörheti az ellenfél falujának kapuját, a Brontosaurusok nyakát ostromlétraként használva felmászhatunk a falakra, a Pteranodonokkal pedig akár a falakon belül is lerakhatjuk társainkat. És ez csak néhány példa. Mivel már most rengeteg különféle állat van az ARK-ban (a készítők hetvennél több lényt ígérnek a végleges változatba), a lehetőségeinknek csak fantáziánk szab határt.

Az ARK nemcsak a túlélésre tanít, hanem az építkezésre is, miközben saját dinoszauruszt szelidíthetsz meg, hogy társaddá váljon.

MI VAN MÉG HÁTRA?

Bár az ARK még csak a Steam korai hozzáférés programjában érhető el, már most majdnem teljes értékű játék, legalábbis sokkal jobb állapotban van, mint sok más hasonló státuszú cím. Jelenleg több mint húsz állattal futhatunk össze, rengeteg eszköz, fegyver és egyéb cucc áll rendelkezésünkre, a játéktér is igen kidolgozott, mondhatni: élő, lélegző a környezet. S hála az Unreal Engine 4-nek, tényleg gyönyörű.

Nem találkoztam égbekiáltó bugokkal sem, bár némi optimalizáláson még áteshetne a játék, mert egyszer-kétszer átcsapott diavetítésbe, pedig közepes beállításokkal futtattam; ugyanezen a gépen a Witcher 3 High beállításokkal röccenésmentesen parádézik. Kicsit finomíthatnának az állatok MI-jén is a készítők, például azon, hogy a növényevők ne támadják meg a játékost minden ok nélkül, és a jószágok elviselnének még némi mozgási animációt is a harcokban, mert amikor két dinoszaurusz összecsap, az inkább vicces, semmint látványos. Ezeken kívül viszont nem tudnék rosszat mondani az ARK: Survival Evolvedre. G

FALLEN
A2P PROTOCOL

[IRTA BÖJTÖS] Szereted az XCOM által felélesztett, a köztudatba visszahozott izometrikus, stratégiai akciójátékokat? Emellett a Mad Max és a Borderlands posztapokaliptikus stílusa is bejön? Ebben az esetben a Red Katana játéka érdekes alternatíva lehet számodra.

Rengeteg izgalmas órát töltöttem az XCOM: Enemy Unknown bátor katonáinak társaságában, hogy elűzzük végre az ocsmány idegeneket a bolygóról, ami fantasztikus mókának bizonyult. A Firaxis Games remek munkát végzett, mikor modernebb köntösbe öltöztette a klasszikus, stratégiai alapú, egyszemélyes csapatmunkára késztető kampányt, ami a nehézségi fokozattól függően a veteránoknak és a kezdőknek is emlékezetes pillanatokat okozott. Ráadásul már készül a folytatás is, ami a konzolok miatt esedékes technikai megszorításokat elkerülvén immáron csak PC-re jelenik meg. Ám a feszült várakozás mellett se felejtsük el, hogy a Red Katana a sikeres Kickstarter-kampányt követően már a korai hozzáférés fázisában tartja hasonló műfajú produkcióját, mely a Fallen: A2P Protocol címre hallgat, és ami megfelelő odafigyeléssel, sok-sok javítgatást és bővítést követően hasonlóan közkedvelt, igényes címmé válhat.

Kopár helyszínek, mindenfelé autóroncsok, bőrbe és fura öltözékekbe bújt vadak... letagadhatatlan a posztapokaliptikus hatás.

AZ ÚJ ENERGIAFORRÁS

Igen régóta komoly küzdelmet folytatunk a tökéletes energiaforrás felfedezéséért, amit a távoli jövőben, 2125-ben a GENKORP nevű óriásvállalat hoz el számunkra az A2P képében, amit kifejezetten környezetbarátnak és ártalmatlannak állít be. Persze már a kezdetektől vannak olyanok, akik ellenzik az új eszköz bevetését, a Cég pedig igen gyorsan reagál a vádakra, így a bizalmatlan ARKANE szervezetet terroristák csoportjának állítja be, amely veszélyt jelent minden polgárra és az emberiség jövőjére. Innentől már csak kevés kell ahhoz, hogy a vállalat privát hadsereggel őrizze a „rendet", ezzel egyfajta háborút kirobbantva, ráadásul az utakat kívülállók és banditák járják, akik a puszta életben maradás és profitszerzés mellett döntve egyik frakcióhoz sem csatlakoznak. A nem éppen barátságos világban aztán az új energiaforrás hátulütője is megmutatkozik: a homokviharok, savas esők mindennapossá válnak, ezzel is tovább kínozva az emberiséget a pusztává váló élőhelyeken. Beköszönt a túlélés kora.

A Fallen: A2P Protocol a történet szempontjából nem igazán óhajt maradandót nyújtani, a készítők a korai verzió alapján ezen a téren nem váltják meg a világot. A mindössze írásos formában meglévő párbeszédek (melyeknél a kifejezések használata is meglehetősen fura, néha érdekes anomáliák jelennek meg a dialógusok során), a pillanatok alatt lezajló cselekmények csak alibi pongyolát nyújtanak a harcokhoz. A West testvérekkel elindulva ugyanis szinte egyből fogságba esünk, Herket irányítva aztán ki is szabadulunk, hogy az eltűnt Silas nyomába eredve fedezzük fel a környéket, ahol az utakon kószáló rosszarcok okán a hirtelen hozzánk szegődött társaink kiemelten jó szolgálatot tesznek.

A HARAG ÚTJA

Ahogy megkapjuk a négy fő irányítását, első blikkre egyértelműen az XCOM ugrik be a játékmenetről. Noha a kezdetekben lőfegyverrel nem vagyunk ellátva, így szinte csak közelharci szerszámainkra hagyatkozhatunk (kard, kés, megrongálódott stoptábla, amit a poros földből kiásva kaphatunk fel), maga a rendszer erőteljesen hasonlít az emlegetett játékban tapasztalthoz. Adott pontokkal

rendelkezve tehetjük meg lépéseinket, azokból fogyasztva mozoghatunk a kijelölt területen, gyógyíthatjuk magunkat, lőszert tárazhatunk be és a többi. Az ellenfelek mellé érve jól megcsapkodhatjuk őket (ha még maradt mozgásra szánt pontunk), vagy éppen a távolból puffogtathatunk rájuk, mikor már van lőszerünk és fegyverzetünk. Utóbbiból a sima pisztolytól kezdve a shotgunig, géppisztolyig, láng- és golyószóróig mindent felkaphatunk, ám a skulóval nagyon vigyázni kell, mert ritka és kis számban fellelhető kincsről van szó. Mármint kevesen is hullajt-vezette járgányokkal is összeakadhatunk (instant harc), de akár barátokkal is, akikkel csereberélhetünk a raktárkészletek azonos értékű árujának elcserélésével. Pluszban pedig karavánunkat fejleszthetjük a szintlépések és a képességfa segítségével (így a mesterlövészkedés, a gyors és halálos akciók, a túléléshez szükséges edzettség felé terelve valamelyik karaktert), páncélzatukat erősíthetjük a testfelületek lefedésével. A teljes szisztéma tehát egy kicsit összetettebb, mint azt elsőre gondolnánk, bár még mindig nem annyira szövevényes és gyönyörűen össze-

Ha az XCOM 2-ig egy hasonló stílusú játékkal ütnéd el az időd, a Fallen A2P megfelel a célra.

ják el ellenfeleink közül, pluszban pedig, ha sikerül találni, akkor is csak néhány darabot. A loot emiatt kifejezetten fontos; a holttestek mellett maradt pakkokból, az autóknál és a föld felett megjelenő kézikonoknál szedhetünk fel ezt-azt: gránát, egészségügyi csomag, közelharci fegyverek, eladható cuccok. Amennyiben van tárhelyünk, természetesen mindegyik lényeges a kereskedelem miatt, ám ha fogytán a szabad zseb, inkább a legfontosabbra összpontosítsunk, ami értelemszerűen nem a vadállatok bundája, de nem is egy könyv vagy egy kődarab.

Ha egy pályát befejeztünk, sikeresen teljesítettük a küldetést (mindenkit lemészároltunk, felvettük az értékes holmit, amit felkiáltójel mutat, majd eljutottunk a menekülőpontig), kikerülünk a világtérképre, ahol autónkkal haladva mehetünk el a következő állomásig, célterületig. Útközben banditák kapcsolt, kiforrott, mint mondjuk az idegenek elleni harcnál eszközölt kutatómunka a bázis építgetésével, ami akár külön játékként is értékelhető. Mondjuk a legfőbb probléma jelenleg még csak nem is az egyszerűség.

ERŐSEN ALFÁBAN

Ami inkább baj, hogy egyelőre nagyon felemás képet mutat a Fallen: A2P Protocol. Persze, ez még csak korai státusz, ami jelenleg kipróbálható, így bízunk abban, hogy a minőség szépen lassan egyre jobb lesz, de ebben az állapotában meg sem rezegteti a játék a Firaxis alapvetésének trónját. A sztori ugye eléggé egyszerű, nem túl érdekfeszítő, ahogy a találás sem az. A meglehetősen untató, kizárólag írott formában jelen lévő dialógusok az ismétlődő (egyébként nem olyan borzalmas) zenékkel együtt rontják az összképet. Más tekintetben viszont a külcsín már most sem rossz. Látszódik, hogy van mit fejleszteni a grafikai megvalósításon, ám az összkép ebben a pillanatban már egy fokkal jobb némely hasonló stílusú munkánál, igazából csak a részletességre és a fényhatásokra kellene jobban ráfeküdni, utóbbiak ugyanis teljesen hiányoznak a programból, ami kicsit illúzióromboló. Éppen úgy, ahogy a harc hiányosságai. A célzó- és a találati rendszer eléggé szélsőséges, egyszerűen megöli a játékos lelkesedését azzal, mikor két lépés távolságból, magaslati pontról, nyolcvan százalékos találati esély mellett sem tudunk meglőni valakit, aki azután egy gránáttal a fél csapatot letaglózza. De a mesterlövész is képes 60-80 százalék mellett a totális kancsalságra és vakegér megmozdulásokra, ehhez pedig nem kell a látási viszonyokat rontó homokvihar sem. Még jó, hogy a társaság egymást is képes gyógyítani, így ha van valamelyik karakterünknél kötszer, a másikat is megmenthetjük vele (sőt a tárgyakat is cserélgethetjük a pályákon, csak egymás mellé kell állni), máskülönben gyakran a falon kötne ki a klaviatúra.

Egyébiránt viszont rengeteg lehetőség van a Fallen: A2P Protocolban, ami egy nagyszerű alternatívává is válhat a megjelenésig, de akár egy félresikerült próbálkozássá is. A kampánynak jelenleg az egyharmada van kész, sok minden hiányzik a végleges verzióig, a többkarakteres, stratégiai döntéseket állandóan igénylő játékmenet a hangulattal együtt biztató, így a legjobbakat reméljük, mert a Red Katana alkotásával kicsit szélesedhetne a műfaji paletta, amire mindenképpen volna igény.

ADATOK

KIADÓ
Red Katana

FEJLESZTŐ
Red Katana

MŰFAJ
sRPG

MEGJELENÉS
2015. 04. 06.

STÍLUSMINTA

XCOM: Enemy Unknown
2012 (2K GAMES)

Wasteland 2
2013 (INXILE)

FALLEN
A2P PROTOCOL

[ÍRTA WILSON] Az XCOM: Enemy Unknown megjelenése óta remek dolog sRPG-rajongónak lenni, a Wasteland 2 után pedig az sem kétséges, hogy a klasszikus Fallout szerelmesei is piacképes vásárlóknak számítanak. Új játékában ezt a két sorozatot vegyíti egy jószerint ismeretlen argentin csapat, melynek alapítójával, a Fallen A2P Protocol fejlesztésének vezetőjével, Martin Caóval beszélgettünk.

Kezdjük az alapokkal! Bemutatnád, kérlek, a Red Katanát?

A Red Katanát öt éve hoztam létre; egy olyan helyet akartam, ahol a technológia, a művészet és a kreativitás találkozhat, és egy videojáték-stúdió tökéletesen megfelelt ennek. Már a kezdetek óta saját gyártású játékokkal foglalkozunk, de a túlélés érdekében rengeteg nemzetközi branddel, kiadóval dolgoztunk együtt bérmunkában is, iOS és Android platformra. Teémrdek tapasztalatot szereztünk ezáltal főleg a stratégia és a szimuláció terén, így elérkezettnek láttuk az időt arra, hogy a mobilok mellett PC-n is szerencsét próbáljunk.

A Gamasutra portálon három éve volt egy remek cikk az argentin játékpiacról – az ott megszólalók szerint rettentő nehéz boldogulni nálatok. Változott azóta a helyzet?

Sajnos nem. Argentínában elképesztően magas a kalózok száma, úgyhogy a legtöbb fejlesztő nem is számol azzal, hogy valaha is profitot szerez az országban. Igazából játékfejlesztőnek lenni a világon mindenhol nehéz: hatalmas a kockázat, kicsi az esélye annak, hogy megtérül a befektetett idő és pénz. Ráadásul Argentínában olyan problémákkal kell megküzdenünk, melyek egy fejlett nyugati országot sem sújtanak: a számítógépek és elektronikus eszközök importjának tilalma, a kedvezőtlen valutaárfolyam együtt olyan helyzetet teremt, ahol szinte lehetetlen boldogulni. Ám ez valamennyire előny is: mivel kevés az aktív játékfejlesztő az országban, nagyobb az összetartás, szinte mindenki ismeri a másikat, és folyamatosan megosztjuk a tapasztalatainkat, ötleteinket.

Az elmúlt években több indie játék is a Kickstarteren kezdte az életét, és nem kivétel ez alól a Fallen A2P sem, bár a ti helyzetetek más volt: a játék egy jelentős része már elkészült, mikor a közösségi támogatás felé fordultatok. Ezt hogy sikerült összehozni?

Majdnem egy évet dolgoztunk a játékon, mikor úgy döntöttünk, szerencsét próbálunk a Kickstarteren. Éppen ezért nem is az volt a célunk, hogy elképesztően sok pénzt szerezzünk, inkább csak a visszajelzések miatt vágtunk bele, hogy a játékosok véleménye alapján formálhassuk a Fallent. Persze a pénz is segít, de jóval többet költöttünk a projektre, mint amit végül összeszedtünk. A Kickstarter-kampányunk jó stresszes élmény volt, de elégedettek vagyunk a végeredménnyel, a közösség remek tippeket, ötleteket, javaslatokat küldött, és ezért nagyon hálásak is vagyunk nekik.

Mit tanultatok a közösségi gyűjtésből? Szerintetek évek múlva is járható út lesz, vagy többek között a befejezetlen projektek végül elijesztik az érdeklődőket?

Szerintem a közösségi finanszírozás működik: ennek remek bizonyítéka az a temérdek kiváló játék, amely máshogy nem készülhetett volna el. Ahogy persze minden, úgy itt is van lehetőség a csalásra, az átverésre, de maguk a támogatók is okosabban nyúlnak majd a pénztárcájukba, és csak azon ötletek mögé állnak be, melyeknél nagy esély van a befejezésre. Persze ehhez idő kell, de már eddig is sokat fejlődött a rendszer.

Egy pletyka szerint több kisebb-nagyobb kiadó is a közösségi támogatást kezdte használni az engedélyeztetésnél, vagyis csak akkor gondolkodnak el egy-egy független játék felkarolásán, ha az letud egy sikeres Kickstarter-kampányt. Szerinted van ennek alapja? Egyáltalán, egészséges ötlet-e ez?

Nem tudom, igaz-e a pletyka, de nem látom az árnyoldalát. Legyél kis indie fejlesztő vagy nagy kiadó, a videojáték-készítés hosszú és költséges folyamat – egy játék befejezéséhez akár öt év is kell, és egyértelmű, hogy senki sem akar olyan fejlesztésbe vágni, amely a világon senkit sem érdekel. Amíg őszinte vagy a támogatóiddal, amíg hallgatsz a visszajelzésekre, addig nem lehet baj.

Az XCOM: Enemy Unknown bebizonyította, hogy az sRPG-kre nem csak egy szűk réteg kíváncsi. Mit gondolsz a műfaj jelenlegi helyzetéről?

Szerintem ez a stílus sosem tűnt el, de tény, hogy az elmúlt pár évben reflektorfénybe került. Ugyanakkor látható, hogy a legújabb sRPG-k jelentősen egyszerűsödtek: pontosan ezért is lett sok játék annyira sikeres. Nem hiszed? Vedd elő az eredeti X-COM-ot: még tutorial sem volt benne, és már az első küldetés is elképesztően kemény. Szerintem a legtöbb mai játékos pár perc után végleg ott is hagyná. A Fallen esetében megpróbáltunk a két véglet között maradni: felhasználni az új XCOM 3D-s kameráját, filmszerű jeleneteit, de a kihívásfaktorát szerettük volna magasan tartani. Az sRPG műfaj rajongójaként persze csak örülni tudok annak, hogy ekkora az érdeklődés a zsáner iránt!

A Firaxis játéka és a Wasteland 2 sikere inspirált titeket a Fallennél, vagy honnan jött az ötlet?

Egyértelműen az XCOM a ludas: amikor belevágtunk a Fallenbe, még nem is tudtunk a Wasteland 2 létezéséről – a Kickstarter-kampányuk akkor indult, mikor már a játékot faragtuk. Remek inspirációs forrás volt a Fallout is, de olyan klasszikusokat is említhetnék még, mint a Shadowrun, a Jagged Alliance vagy a Silent Storm. Az XCOM befejezése után nagyon szerettem volna valami hasonló játékot, de semmit sem találtam a műfajban, innen jött az ötlet, hogy csináljunk sajátot – persze ma már más a helyzet, a kínálat jelentősen bővült. Nagyon nehéz egy ilyen típusú játékot létrehozni, mert baromi sok tartalmat kell hozzá gyártani, és nagyon sok alrendszert kell elkészíteni, mire élvezetes, jól összehangolt gépezetté válik. Ráadásul jóval nehezebb reklámozni, mint egy FPS-t vagy egy újabb túlélős cuccot, így reméljük, hogy a műfaj rajongói örömüket lelik a Fallenben, és így lehetőségünk lesz arra, hogy a jövőben is ilyen típusú játékokkal foglalkozzunk.

Nincs túl sok posztapokaliptikus játék a piacon, főleg ebben a műfajban. Szerinted mi lehet ennek az oka?

A fantasy sRPG-k sokkal jobban fogynak, ennyire egyszerű – szerintem azért, mert a szerepjáték műfajhoz valahogy sokkal jobban passzol a téma. Játékosként én is több posztapokaliptikus világot szeretnék, de tudom, hogy nagyon nehéz olyat kitalálni, ami nem szimpla Mad Max koppintás. Azért megpróbáltunk pár csavart, például hogy miért és hogyan is tört ki a Fallenben az apokalipszis, de még így sem lehet száz százalékosan újat mutatni.

Jelenleg csak kampány található a bétában. Esetleg van esély arra, hogy ez változik a jövőben?

Sajnos nem hiszem, hogy a közeljövőben multiplayer módot készítenénk. A körökre osztott stratégiákat elég nehéz online kompatibilissé tenni, legalábbis az ilyen típusút, mint a miénk biztosan, ahol egy több csapattagból álló egységet kell irányítani. Emiatt rengeteg időt és energiát kell rászánni, és jelenleg nem látom, mikor lenne erre időnk – persze aztán ha a Fallen hatalmas siker lesz, és sokan mutatnak igényt a multiplayer iránt, mindenképp meg fogjuk próbálni!

Mi a helyzet a kiadás utáni támogatással? Készültök valamiféle bővítménnyel?

Ezt nehéz lenne jelenleg megválaszolni. Most csak egy célunk és feladatunk van: befejezni a játékot. Szeretnénk egy hosszú, rengeteg tartalommal és játékórával rendelkező kampányt létrehozni. Ha ez sikerült, utána elgondolkozhatunk a jövőn: kiegészítőn, letölthető tartalmon, fejlesztői készleten.

Egyik múzsátok, a Wasteland 2 a nyár végén konzolos változatot kap. Gondoltatok rá, hogy ti is megpróbáljátok, főleg most, hogy mind a Sony, mind a Microsoft komolyan támogatja az indie fejlesztőket?

Igen, mindkét céggel beszéltünk már, és örömmel jelenthetem, hogy bizony tervezünk konzolos változatot! Megjelenési időpontot azonban nem tudok mondani, a szándék megvan, de azért nem száz százalék, hogy el is jutunk a végére. Előbb a PC-s változatot kell befejeznünk, és ha ez megvan akkor jöhetnek a konzolok!

Látogatóban a Jagexnél

[ÍRTA WILSON] **Tavasszal a semmiből kaptunk meghívást Cambridge-be, a Jagex főhadiszállására a Block N Load startjának alkalmából, de az út ennél többről szólt: megismerhettük azt a stúdiót, amely már másfél évtizede van talpon, díjak sokaságát zsebelte be, mégis kevesen ismerik a nevüket. Kérdéseinkre nem is akárkik válaszoltak: Phil Mansell, a Jagex alelnöke és David Solari, a Block N Load vezére.**

A Jagex a közel 15 éves fennállása alatt nem szerzett nagy ismertséget a játékosok között, pedig díjak sokaságát zsebeltétek már be. Szerinted mi lehet az oka annak, hogy a radar alatt maradtatok?

Phil Mansell: Ez talán érthető: mi egy olyan cég vagyunk, amely rendkívül kevés játékot készített eddig, így a felhasználóink is inkább a játékokat ismerik, és nem azt a csapatot, aki azokat fejlesztette.

A Jagex kezdetben igazi pionír volt: az egyik első és legjobb böngészős MMORPG a tiétek volt, aztán beszálltatok a casual piacba, de utána mintha leálltatok volna, mobilos játékot szinte már nem is gyártottatok. Mi történt?

Phil Mansell: Az App Store hajnalán készítettünk pár kifejezetten sikeres mobilos játékot, de igazad van, utána leálltunk. Hagyományosan PC-s fejlesztőnek valljuk magunkat, akik megpróbálnak multiplatformmá válni: ennek remek példája a készülő Chronicle: RuneScape Legends, amely PC mellett táblagépekre is meg fog jelenni.

Az elsők között voltatok, akik bevezették a miktrotranzakciókat. Megérte? Már akkor tudtátok, mekkora jelentősége lesz ennek az új üzleti modellnek?

Phil Mansell: A kétezres évek elején elindított RuneScape az egyik első free-to-play játék volt a világon, és az F2P aranykora csak 5-10 évvel később köszöntött be, úgyhogy ezen a téren a világ előtt jártunk. Azt hiszem, bátor vállalkozás volt ez egy fiatal és tapasztalatlan cégtől. Az elmúlt évek során is mindent megtettünk azért, hogy a mikrotranzakciók is a játékosokat szolgálják: most már magukkal a játékórákkal is kitermelhető a RuneScape prémium előfizetési díja, és ez csak egy példa a sok közül – a lehetőségeket folyamatosan bővítjük.

Szerinted mi lesz a következő nagy dolog a videojáték-iparban?

Phil Mansell: Sokan úgy vélik, hogy a virtuális valóság lesz az, és bár mi magunk is folyamatosan kísérletezünk vele, úgy vélem, hogy messze vagyunk még attól, hogy a VR igazán elterjedjen és a mainstream részévé váljon. Szerintem a VR előtt inkább a játékosok kezébe adott hatalom lesz hangsúlyosabb, még ha nem is tömegesen, de itt-ott: a RuneScape-nél mi például elfogadunk fejlesztési javaslatokat, és megszavaztatjuk a közösséggel, hogy mit látnának szívesen a játékban. Az aktív felhasználók ilyetén való bevonása a fejlesztés folyamatába remekül össze tudja kovácsolni a közösséget, és hiszem, hogy egyre több és több stúdió fogja osztani ezt a véleményt, így szavatolva játékuk jövőjét.

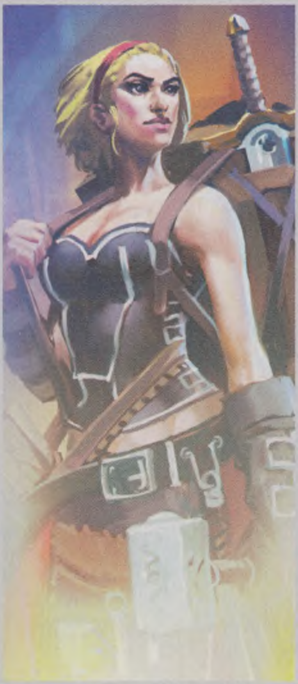
2011-ben komoly esély volt arra, hogy a RuneScape-ből film lesz a Hasbro közreműködésének hála. Végül mi lett ezzel a tervvel?

Phil Mansell: Alkalmanként mindig megpróbálunk új lehetőségeket felkutatni a RuneScape átültetése kapcsán, de jelenleg nem szerepel a terveink között, hogy filmet készítsünk az MMO-ból.

Elsősorban PC-s fejlesztők vagytok, de korábban sokat beszéltetek a konzolos F2P-ről is: sem a Microsoft, sem a Sony nem örült akkor az ötletnek, de a PS4 és az Xbox One megjelenésével ez megváltozott. Reménykedhetünk abban, hogy végre belevágtok a konzolos játékkészítésbe?

David Solari: Mindenképp! Én elsősorban játékkészítőnek vallom magam, és nem egy adott platform támogatójának: mindig az adott gép képességeihez és közönségéhez igazítjuk a munkáinkat, és például a Block N Load vagy a Chronicle: RuneScape Legends is tökéletesen futna konzolon. Rengeteget Block N Load játékos érdeklődött már a konzolos változat után, így van is okunk tapogatózni, már csak azért is, mert a Unity motor rettenetesen egyszerűen konvertálható át konzolra.

Ti is beszálltok a kártyás játékok világába a Chronicles: RuneScape Legendsszel. Miben



különbözik a játékotok a túltelített stílus királyától, a Hearthstone-tól?

Phil Mansell: A Chronicle ötlete akkor született, mikor egy új szerepjáték prototípusát készítettük – az egyik csapatnak támadt egy remek ötlete, amely csavart egyet a CCG-formulán, és ez annyira tetszett mindenkinek, hogy önálló játékot kezdtünk el faragni belőle. Megtisztelő, ha a Hearthstone-hoz hasonlítanak, de a Chronicle 3D-s világa, új ötletei, szerepjátékos elemei és a RuneScape világa együttesen talán elegendőek lesznek ahhoz, hogy kitűnjünk a tömegből.

A RuneScape már évekkel ezelőtt Twitch-támogatást kapott. Sikeresnek bizonyult ez a lépés? Számítottatok rá, hogy a játékok streamelése ennyire felkapott lesz?

Phil Mansell: Igen, visszatekintve ez egy remek lépés volt, a RuneScape évről évre az egyik legnépszerűbb játék a Twitchen – mivel minimális időbe telik a játék streamelése, ezért elég sokan vágtak bele a dologba, és kezdtek el más játékokat is közvetíteni. Jelenleg nem tervezzük, hogy más játékunkba is Twitch-támogatást integrálunk, de komolyan támogatjuk a közösséget, az aktív streamelőinket.

Mit tanultatok az elmúlt másfél évtized alatt a RuneScape-pel, amit más Jagex-játékok esetében is használni tudtok?

Phil Mansell: Hogy a lehető legtöbbet hallgassunk a játékosainkra; hogy mindig nyitottak legyünk az új ötletekre, hogy aktívak legyünk az összes közösségi csatornán, folyamatosan tartva a kapcsolatot a játékosokkal. Minden héten igyekszünk streamelni is, bevonva az embereket a fejlesztési folyamatba. A legfontosabb számunkra az, hogy pontosan azt nyújtsuk, amit a játékosaink szeretnének.

A RuneScape már 2001 óta aktív; kevés játék él ilyen sokáig, főleg a brutálisan kemény MMO-műfajban. Hány aktív RuneScape játékos van manapság?

Phil Mansell: A RuneScape több mint kétmillió aktív játékossal rendelkezik minden egyes hónapban, és általában 90 ezren tartózkodnak online egy időben. Nagyon büszkék vagyunk arra, hogy ennyire népes és elkötelezett játékostáborunk van, és azt hiszem, azért vagyunk ennyi év után is sikeresek, mert mindig hallgatunk a közösségre, és folyamatosan fejlesztjük, javítjuk, bővítjük magát a játékot.

Két változat is létezik a RuneScape-ből. Melyik a népszerűbb?

Phil Mansell: Létezik egy old school RuneScape, amely a 2007-es állapotot tükrözi; ez nemrég lett igazán felkapott, miután bevezettük a free-to-play módot. Persze a frissebb, szebb RuneScape népszerűbb, de vannak olyan felhasználóink, akik mindkettőben aktívak. Úgy

tervezzük, hogy mindkét változatot még sokáig támogatni, bővíteni, fejleszteni fogjuk.

14 év elteltével végre elhozzátok a raideket a RuneScape világába. Mi tartott ennyi ideig, és miért pont most?

Phil Mansell: A bossharcok mindig is nagyon népszerűen voltak a RuneScape-ben, és az elmúlt években egyre több komplexebb, nehezebb, csapat alapú bossharcot vezettünk be, így a raidek bemutatása igazából a folyamat része volt. Szeretünk új dolgokat kipróbálni, és a harcrendszerért felelős csapatunk iszonyú lelkes volt az ötlet hallatán – azt hiszem, elég jól sült el a dolog!

Terveztek esetleg más, a játékból jelenleg hiányzó MMORPG-funkciókat is bevezetni?

Phil Mansell: Tudjuk, hogy a Java alapú motorunk komoly teljesítményproblémákat okoz több játékosunknál is, és mivel a Javát most már például a Google Chrome nem is támogatja, megkezdtük a kliensprogram teljes felújítását, Javáról C++-ra váltva, amely nemcsak a teljesítményen javít drasztikusan, de a látványvilágon is. Valamikor jövőre tervezzük kiadni.

A játékmenetet tekintve a felszerelés testre szabása az, ahol még kihívásokkal küzdünk. A kraftolást szeretnénk továbbgondolni, valamikor jövőre vezetve be az úgynevezett „feltalálást", amely lehetővé teszi az elkészített tárgyak átszabását.

RISE OF THE TOMB RAIDER™

[ÍRTA DZSÉJT] **Lara Croft 2013-ban újjászületett a Crystal Dynamics boszorkánykonyhájában; a reboot minden téren sikeres lett, így a folytatás borítékolható volt. Most, két évvel később meg is érkezik, igaz, egyelőre csak Xbox One-ra.**

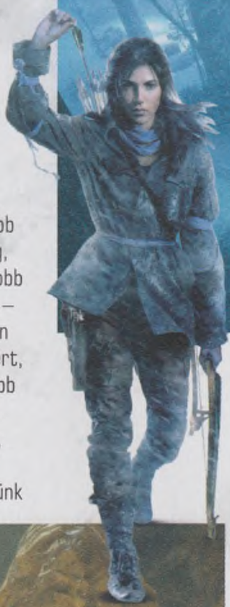
Nem múlt el nyomtalanul mindaz, ami Larával történt a Tomb Raiderben. A Yamatai szigetén átélt kalandok egyrészt igazi túlélőt faragtak a fiatal lányból, másrészt betekintést nyert egy titkos, misztikus világba. Lara megszállottjává vált a misztikumnak, s miután egy évig kutatta az örök életet, elutazik Szibéria tundráira, hogy megkeresse Kitezh rejtélyes városát. Reméli, hogy ott végre megértheti mindazt, amivel eddig szembekerült. Ezzel a felütéssel nyit majd a novemberben Xboxra, 2016 elején PC-re, a végén pedig PlayStationre megjelenő Rise of the Tomb Raider.

Szerencsére nem kell sokat várnunk a PC-s változatra: valamikor jövő tavasszal érkezik a várva várt átirat!

A SZÜLETETT TÚLÉLŐ

Lara a reboot elején még ártatlan leányzó volt, aki a levadászott őztől is bocsánatot kért. Aztán szépen kifejlődtek túlélőképességei, összeszedte és továbbfejlesztette felszerelését, egyszóval azzá a Tomb Raiderré vált, akit megismertünk annak idején. Ergo a folytatásban már egy érettebb Larának kell szerepelnie. Nos, ez valamennyire így is lesz. Bár a készítők szeretnék megtartani Lara átlagos mivoltát, azért felkészültebben érkezik meg Szibériába, mint ahogy „kikötött" Yamataion. A kezdetektől van nála csákány, nem is egy, hanem mindjárt kettő, mert az mégis menőbb, meg hasznosabb, ha az ember jégfalakat mászik meg. Ebből már látszik is, hogy a függőleges közlekedés újfent fontos szerepet kap, és az ehhez tartozó Quick Time Eventek sem maradnak ki.

Apropó, Szibéria – elég havas egy hely az. És ahol hó van, ott általában hideg is. A hideget pedig az ember nem nagyon bírja, így Lara sem. Szóval, amíg el nem hagyjuk a jeges területeket, addig Larát melegen kell majd tartanunk. Mivel kényelmes ágyikónkban mégsem takargathatjuk be szegény lányt, más megoldást kell választanunk neki. Kézenfekvő a ruha fejlesztése, illetve a táborhelyek gyújtogatása. Itt lép be a képbe a lootolás. Az ehhez kapcsolódó menürendszer lényegében ugyanaz maradt, csupán kibővítették, merthogy sokkal több dolgot szedhetünk össze (ásványokat, növényeket, állati bőröket stb.), és több mindet építhetünk meg. Hogy maradjunk Lara melegen tartásánál, tűzrakásnál már nem lesz elég annyi, hogy fogjuk a fáklyát (helyette világító rúd lesz), és rágyújtunk a máglyára, azt a farakást előbb össze is kell gyűjteni. És ez csak egy dolog, hiszen készíthetünk mérgezett nyilakat, jobb táskákat, jobb ruhát vagy éppen kötszert – merthogy Lara ezúttal nem automatikusan gyógyul, hanem nekünk kell majd tenni azért, hogy sebeit ellássa. Az egészben a legszebb az, hogy nem kell minden kacat elkészítéséhez leülnünk a tábortűz mellé, kötszert, speciális lőszereket akár harc közben is gyárthatunk. Ám nem mindent szerezhetünk meg útközben, a különleges alkotóelemeket csak bizonyos helyeken, napszakban és olykor időjárásban lelhetjük fel.

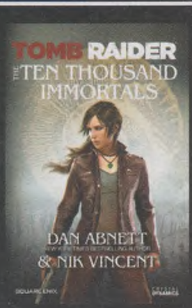


LARA, A KÖRNYEZETTUDATOS LÁNY

Szibériában nemcsak az emberek (a Trinity zsoldosai, helyi őslakosok), de a környezet is veszélyt jelent Larára. A farkasok már korábban megpróbálták nyakon csípni szegény leányzót, és ez itt sem lesz másképpen, csak társakat kapnak. Az már most biztos, hogy Lara belefuthat Maci Laci barátságtalan nagybátyjába, egy grizzlybe, amit legyűrni nem lesz egyszerű. A környezetet viszont a javunkra is fordíthatjuk, például, amikor vadászunk. Mivel sok lootelemet a vadakból nyerhetünk ki, erre bizony most nagyobb szükségünk lesz, mint Yamataion volt, ahol a vadászat hamar értelmét vesztette. A folyamat összetettebbnek ígérkezik, ugyanis nemcsak a napszakok, de az időjárás is dinamikusan fog változni. És hogy ez miért gond?

Nos, a hóban követhetjük az állatok nyomát, ám egy szélvihar hamar eltakarítja azt – persze a miénket úgyszintén, ami előny, ha éppen Larát hajkurásszák a gonosz kommandósok. Rossz időben vagy az éjszaka elrejtőzhetünk ellenfeleink vagy prédánk elől, így azokat könnyebb lehet levadászni.

HALHATATLANOK, PAPÍRON



A The Ten Thousand Immortals című regény a Tomb Raider folytatása. Az írópáros, Dan Abnett és Nik Vincent együtt dolgozott a Crystal Dynamicsszel, így a könyv kánonnak számít a rebootolt világban. A történet ott folytatódik, ahol a játékban abbamaradt, vagyis Lara épp csak hazatért Yamatai szigetéről, amikor telefont kap a kórházból: Sam megpróbált öngyilkos lenni. Lara rádöbben, hogy barátnője lelkét még mindig mérgezi Himiko császárnő szelleme, úgyhogy felkerekedik, hogy a régmúlt mítoszaiban lelje meg a gyógyírt a lány bajára. A megoldást az aranygyapjú jelenti, ám ezt megtalálnia nem lesz egyszerű, ráadásul egy rejtélyes csapat szintén szeretné megkaparintani a kincset, ha kell, Lara és Sam élete árán is.

Ugyanakkor maguk az állatok is elbújnak ilyenkor, így a becserkészésük nehezebbé válik. Szóval ezúttal több és változatosabb lehetőségünk lesz kihasználni Lara képességeit, s még a harcokra ki sem tértem.

A HARCOS AMAZON

Lara előző kalandjában úgy-ahogy megtanult küzdeni, ám szerencsére az eltelt időt nemcsak könyvtárak látogatásával és poros könyvek olvasásával töltötte, hanem némi extra harcászati képességet is magára szedett.

Fegyverek terén visszaköszön minden gyilok, így az íj, a pisztoly, a gépfegyver, a sörétes puska, és természetesen ezeket újfent fejleszthetjük. Egyes upgrade-ek csak egy-egy fegyverre irányulnak, de például a különféle lőszertípusok több szerszámnál is használhatók lesznek. Emellett gyárthatunk majd csapdákat, Molotov-koktélt és gránátokat, csak hogy feldobjuk az ellenségeink napját. A lopakodás is visszatér, ám ezúttal kicsit több lehetőségünk lesz, mint néhány kavics mögé bebújni, vagy az ellenfél mögé osonni. Lara felmászhat egy fára, hogy onnan ugorjon áldozata nyakába, esetleg odahajíthatja a tábor közepére a kiiktatott rosszfiú rádióját, s miután a többi gaz odagyűlt, felszolgálhat nekik egy Molotov-koktélt. Vagy éppen víz alá merülve megkerülheti az egész pályát, hogy csak az utolsó őrszemet fojtsa meg az íjával, majd egy gáztartály felrobbantásával káoszt teremtve elsunnyogjon a kijárat felé. Természetesen ezúttal is lesznek fejleszthető túlélőképességek, és nagyon valószínű, hogy az XP-t újfent a rosszalkodók kinyuvasztásával kaphatjuk meg. Bár ezekről bővebb információ egyelőre nincs, valószínűleg a legtöbb pontosabb célzásra, több loot vagy lőszer cipelésére, meg a harcokban való trükközésre (például homok szórása az ellenfél szemébe) fog szolgálni.

NE SÍRJUNK A SÍROK UTÁN

Lara becsületes sírfosztogató, ennek ellenére a korábbi játékban a tombraiderkedés jelentéktelen, választható mellékküldetések halmaza volt, ami talán még nem is lett volna baj, de ezzel a fejtörők szintén háttérbe szorultak, inkább az akció dominált.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Crystal Dynamics

MŰFAJ
akció-kaland

MEGJELENÉS
2015. 11. 10.

STÍLUSMINTA
Tomb Raider
2013 (SQUARE ENIX)

A Rise of the Tomb Raiderben a Crystal Dynamics ígérete szerint sokkal több, és a történetbe rendesen beágyazott fejtörőt kapunk. Az elmondottak alapján egész kis láncrejtvényeket kell majd megoldanunk, vagyis ahhoz, hogy végezhessünk az egész pálya főfeladványával, jó pár kis puzzle-t kell megfejtenünk. Persze a sírfosztogatás sem kerül mellékvágányra, sokkal több és nagyobb elrejtett sírkamrát szórtak szét a játékban a készítők, mint amennyi az előző részben volt.

NAGYOBB, JOBB, VÁGATLAN

Az eddig látottak alapján a Rise of the Tomb Raider ugyanolyan lesz, mint elődje, épp csak ami jó volt abban, azt feljavították, ami nem nyerte el a közönség tetszését, azt kicserélték, ami pedig hiányzott belőle, azt ebbe belerakták. A történetet újfent Rhianna Pratchett írja, Larát megint Camilla Luddington szólaltatja meg (róla is mintázták), a látványról gondoskodó Foundation motorra meg szerintem nem lehet panaszunk, elég csak megnézni a képeket. Szibéria havas hegyei csodaszépek, és ez csak egy része lesz a játéknak: Lara kalandozhat Kitezh romjai között, trópusi környezetben, bányákban, gleccserekben, szóval a helyszínek terén sem lesz különösebb panasz a változatosságra. Az előzetesek alapján tehát egy nagyon jó játékra számíthatunk – aztán, ahogy a vak bölcs mondta: majd meglátjuk.

A változások ellenére a recept maradt a megszokott, tehát ezúttal is vadászhatunk, harcolhatunk, csodálatos tájakat fedezhetünk fel.

ROCK BAND 4

[ÍRTA MCMACKO]

A ZENEI JÁTÉKOKAT SOHA NEM UNTUK MEG ÚGY IGAZÁN, MÉGIS MINTHA A HÁTTÉRBE SZORULT VOLNA A ZSÁNER. IDÉN ŐSSZEL A GUITAR HERO MELLETTI MÁSIK NAGY ÖREG IS ÚJRAHANGOLJA A HÚROKAT, HOGY MEGMUTASSA, AZ IGAZI ÉLMÉNY A MŰFAJ ARCADE GYÖKEREIBŐL ÉS A TÖKÖS MUZSIKÁKBÓL FAKAD.

Bár a Guitar Hero Live ígéretétől nem vagyunk elájulva, alapvetően régóta várunk már egy friss zenei játékra, ami betölti a GH- és Rock Band-szériák kényszerpihenőjével keletkezett űrt. Miért volt szükség erre a hiátusra? Nos, a hangszeres zenei játékok óriási sikere idővel csökkenni látszott, és nem is feltétlenül azért, mert a közönség kevésbé szerette az újabb részeket – sokkal prózaibb oka volt a lankadásnak. A kiadók egész egyszerűen túltolták ezeket a szekereket, vagy stílszerű(tlene)bb példával élve addig fejték a tehenet, amíg az bele nem pusztult. A játékos elveszett a félévenként érkező epizódok tengerében, a tematikus, bandaközpontú részek közönségét pedig nem lehetett a végletekig maximalizálni. A lefelé csavarodó spirálnál az volt a végső lökés, mikor megjelentek a hangszerek, amelyekkel már nem is játszani kellett a szó videojátékos értelmében, hanem szinte zenei alapszinteket elsajátítani. Így a túlbonyolított perifériák, drága szettek és túlkomplikált játékmódok kiölték azt a szimpla, mégis rettentően zsigeri arcade jellegű szórakozást, ami a kezdetektől fogva a műfaj valódi vonzerejét jelentette.

NA MAJD MOST!

Gondolták Harmonixék, és jól gondolták: talán tényleg itt az idő, hogy a komplex hangszeres őrület, vagy az élő videókkal (ajjaj) operáló Guitar Hero Live mellett visszatérjenek a gyökerekhez, és onnan építsék újra a várat, amelyet egykor a rockzene fényes páncélban csillogó lovagjai védtek és emeltek végtelen gazdagságba. A Rock Band 4 visszatér a sztori elejére, eldobja a sokhúros/sokgombos RB3 hangszereket, teljesen a múltra hagyja a szintetizátort, és visszatér a jó öreg alapfelálláshoz, azaz a dob, basszus, gitár és ének kombinációhoz. Ahogy az egy valódi, tökös rockzenekarhoz illik.

Alex Rigopulos, a Harmonix egyik főmuftija és a Rock Band mögött álló kreatív nemrégiben fejtegette a sorozat varázsát, ami szerinte három fő rétegből áll. Az első, talán legfelső réteg (a jéghegy csúcsa, ahogy szokás mondani) a keményvonalas játékosoké. Azoké, akik a pontok hajkurászásában, a versenyzésben, a hibátlan teljesítésben élik ki magukat. A második réteg a partiarcoké. A cikkíró jómaga is több házibulit szervezett annak idején e játékok köré, az élmény pedig ezen a szinten is működőképes tud lenni, hiszen a zenei-ritmikai finomságokra kevéssé érzékeny lelkek is óriásit tudnak szórakozni egy könnyedebb módra belőtt rockbandázáson. A harmadik réteg pedig az egyedülálló játékosoké, akik a sztorit, a karriert is szeretik megélni, végigvinni, hogy lássák, milyen utat járnak be a zenekarok, amíg a szomszéd Mari néni garázsától a Wembley stadion óriási pódiumáig eljutnak.

OLYAN RÉGÓTA NEM KAPTUNK MÁR ÚJ GITÁRPENGETŐS JÁTÉKOT, HOGY TELJESEN KIÉHEZTÜNK RÁ.

ADATOK	
KIADÓ	Mad Catz
FEJLESZTŐ	Harmonix
MŰFAJ	ritmus
MEGJELENÉS	2015. 10. 06.

STÍLUSMINTA

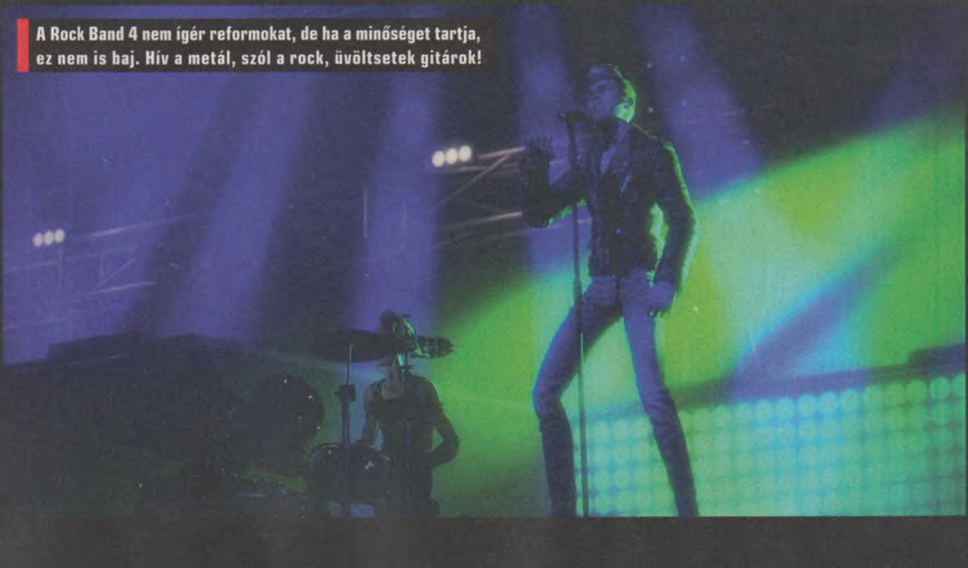
Rock Band 3
2010 (EA GAMES)

Guitar Hero Live
2015 (ACTIVISION)

A Rock Band 4 tehát ezeken a pontokon próbál ismét bizonyítani, ez pedig kifejezetten jó hír, mert akár egy személyben testesítjük meg a három réteget átölelő fanatikust, akár három különálló Rock Band rajongóról beszélünk… nos, az „ájkentgetnó" című rockhimnusz minden esetben okafogyottá fog válni.

JÁTÉK ÉS PLATFORM EGYBEN

Előző számunkban írtunk a Disney Infinity 3.0-ról, amely esetében a játékot platformként is definiálja a fejlesztő/kiadó párosa. Nos, a Rock Band 4 esetében is hasonló dologról van szó. A program ugyanis nem is feltétlenül csak egy lemezes kiadvány: megvásárlásával bekerülsz egy olyan rendszerbe, amelyben a neten keresztül hol ingyenes, hol fizetős, hol kisebb, hol pediglen nagyobb csomagokkal bővítheted majd az RB4-élményt. Ehhez persze az is kell, hogy az ember a hálózat csapdájában tengesse játékos mindennapjait, de 2015-ben egy játék netfüggése talán nem számít igazi bűnnek. Az pedig csak fokozza



A Rock Band 4 nem ígér reformokat, de ha a minőséget tartja, ez nem is baj. Hív a metál, szól a rock, üvöltsetek gitárok!

BAJBAN A MAD CATZ

Az eddigi infók alapján a Rock Band 4 szép és jó is lesz, már ha természetesen a projekt egyáltalán megvalósul. Ugyanis a fejlesztők a Mad Catz periféria-gyártóval szerződtek le a hardveres kísérethez és a disztribúcióhoz, azonban a cég igen nagy bajban van, már ami a hitelezői hátteret illeti. A Rock Band 4 sikerében bízva a háttérben húzódó financiális problémák az újság megjelenésére megoldódni látszódnak, de a hosszabb távú kérdés azért aggasztó, mert az egykor mindenféle konzolt lefedő vállalat szinte teljes mértékben a Rock Band 4 sikerére lesz ítélve. Ami pedig a játéknak siker, az a periféria gyártójának egyáltalán nem biztos, hogy az. Gondoljunk csak a beígért hardveres visszafelé kompatibilitásra, ami igencsak csökkentheti az új dobok és gitárok iránti keresletet…

az izgalmakat, hogy a platform támogatni fogja az előző részeket is. No persze a lemezkiadók sem karitászként működnek, így a Harmonix jelenleg is küzd a jogok teljes körű újrahasznosításáért, de úgy néz ki, hogy az első két epizód dallistája nagyon nagy arányban áthozható lesz majd az új platformra, valamint a korábbi DLC-k és (talán) a harmadik rész nótái is megjelenhetnek majd valamikor a Rock Band 4 keretrendszerében. Persze az importálás csak konzolplatformokon belül lesz lehetséges, de ott legalább ingyenes formában, ha tudjuk igazolni a korábbi részek birtoklását. (Ennek a gyakorlati megvalósítását mondjuk mi magunk sem láttuk-tapasztaltuk még…)

A hardveres visszafelé kompatibilitással szoktak azért gondok lenni, és a perifériáknál az ilyesmi móka egyelőre csak nedves álom XO és PS4 platformokon. Az előző generációs gépek külső egységei közül sem az autós játékok kormányai, sem pedig a standard kontrollerek nem használhatók az új masinériákkal. A Harmonix azonban kőkemény tárgyalásokat folytat a konzolgyártókkal, hogy ezen a trenden változtassanak. Hiába, kár lenne azért a sok-sok potenciális szoftvervásárlóért, akiknek már eleve ott csücsül a teljes szett a nappali kitüntetett sarkában.

Ha jobban belegondolunk, nem rossz ötlet azért a visszafelé kompatibilitás, valamint úgy tűnik, hogy a készítők nem akarnak azokba a hibákba esni, amelyek a GH Live esetében már a bejelentés óta körvonalazódnak. A gondolatmenet logikus: miért kellene a rajongóknak újra tonnányi pénzt költeni, amikor már egyszer (vagy többször) ezt megtették a korábbi részeknél?! Szimpatikus hozzáállás, bárcsak mindenki hasonló szinten gondolkodna az iparágban! Amúgy a Rock Band 4-hez szerződtetett „fellépők” listája is kezd brutálisan minőségi színvonalat mutatni. Elvis, Ozzy, a Cure vagy a Dream Theater nótái garantáltan sokat pörögnek majd a szerkesztőségi RB4 meccseken, de wilson

kedvéért valami lágyabbat is tuti becsattintunk a lejátszási listába (hehe).

ÉLMÉNY A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓRA HANGOLVA

Az új Rock Band természetesen teljesen a következő generációs gépekre fókuszál, így olyat mutat majd, amit zenei játéktól eddig még legfeljebb csak PC-n láthattunk. Az 1080p felbontás és a 60 fps érték az arcade élményt is garantáltan fokozza majd, ami precízebb irányítást, pontosabb, magas szintű játékot tesz lehetővé a megnövekedett képfrissítési ráta miatt. A grafikai motor az effektek és a bevilágítás terén is újat hoz – bár mindnyájan tudjuk, hogy e játékoknál nem a csilli-villi vizualitás jelenti a Valhallát.

Amennyire tartunk az új Guitar Hero epizódtól, annyira lelkesedünk a klasszikus Rock Band élmény újramelegítéséért; nem várunk forradalmat, de az étvágyunk igazán megjött az évek során egy kis plasztikgitár-nyűvéshez. Lehet, hogy külön jól is sül majd el, hogy a két sorozat végre más irányokba pozícionálja magát, hiszen ha a végén az élményfaktor jobban elkülönül, úgy a Guitar Hero, mint a Rock Band is végre olyan utakat taposhat ki magának, amely nem fog szaturált piachoz és újabb sokéves böjthöz vezetni.

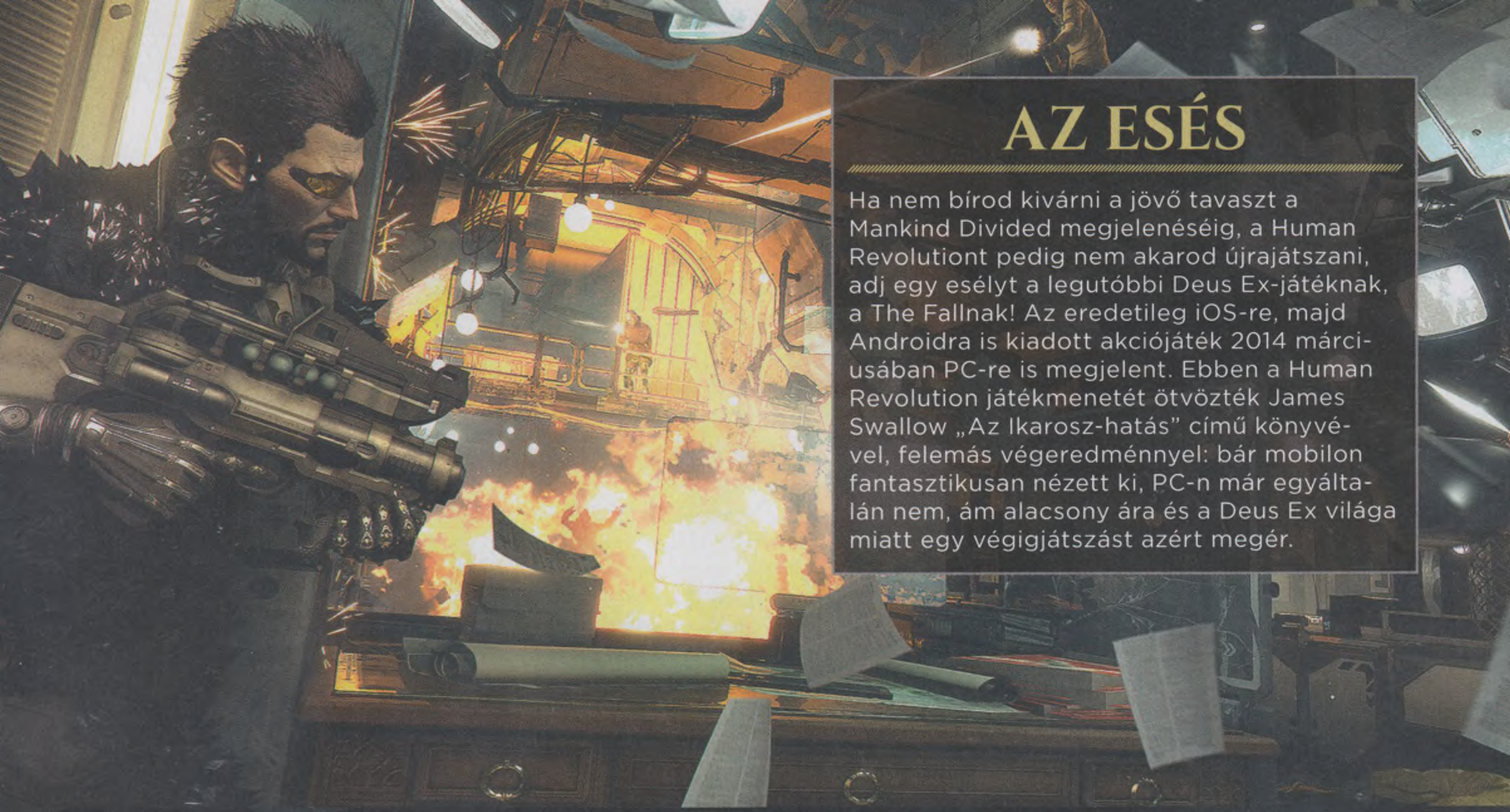
A Rock Band 4 érkezése október elején esedékes, kizárólag jelen generációs konzolokra. Sajnos a PC és a Wii U változat ezúttal elmarad, de megfelelő érdeklődés esetében a készítők ígéretet tettek arra, hogy újragondolják a megjelenési felületeket. Úgy legyen, itt volna már az ideje egy PC-s Rock Band epizódnak!

Deus Ex

MANKIND DIVIDED™

[ÍRTA **WILSON**]

Adam Jensen sose kérte, hogy egy az egész világot felforgató konfliktus főszereplőjévé váljon, mi azonban mindig is azt akartuk, hogy a Deus Ex folytatódjon – és folytatódott, nem is akárhogyan, hiszen a Human Revolution az egyik legszórakoztatóbb akció-szerepjáték volt, ami valaha megjelent. Ám a Mankind Divided még ennél is jobb lehet.



AZ ESÉS

Ha nem bírod kivárni a jövő tavaszt a Mankind Divided megjelenéséig, a Human Revolutiont pedig nem akarod újrajátszani, adj egy esélyt a legutóbbi Deus Ex-játéknak, a The Fallnak! Az eredetileg iOS-re, majd Androidra is kiadott akciójáték 2014 márciusában PC-re is megjelent. Ebben a Human Revolution játékmenetét ötvözték James Swallow „Az Ikarosz-hatás" című könyvével, felemás végeredménnyel: bár mobilon fantasztikusan nézett ki, PC-n már egyáltalán nem, ám alacsony ára és a Deus Ex világa miatt egy végigjátszást azért megér.

Ha az eredeti, kultikus epizódot gyártó csapat már nem tevékenykedik a játékiparban, vagy szétszóródott a szélrózsa minden irányába, a széria hírnevét pedig nem éppen nívós, egyöntetűen negatív fogadtatásban részesített folytatás alázza porig, akkor a történetnek ritkán van hepiendbe hajló lezárása. Számtalan példát lehetne felhozni a félresiklott folytatások témájában, ha videojátékokról van szó: az ígéreteit maradéktalanul teljesíteni folyamatosan képtelen Fable-re biztosan nem fogunk mérföldkőként hivatkozni, ahogy a nem éppen jó irányba terelt Doom, és a totálisan eltemetett Quake utolsó vergődése sem volt köszönőviszonyban azokkal az úttörő, meghatározó jelentőségű elődökkel, melyeknek akár egy komplett műfaj vagy trend megszületését is köszönhetjük. Az pedig, hogy a szinte műfajteremtő, korszakalkotó Deus Ex milyen utóéletben részesült, talán mindannyian ismerjük – legalábbis ha már jó tíz évvel ezelőtt is videojátékoztunk, hiszen a 2000-ben megjelent legendát alig három évvel később követte az Invisible War, amire csak úgy emlékszünk vissza, mint „a játék, ami semmit olyat se használt elődjéből, ami miatt az jó volt". És még így is egymilliónál is többen voltak kíváncsiak a Deus Ex történetének kvázi lezárására, hiszen az IW az alapmű után húsz évvel, 2072-ben játszódva mutatta be, mi lett az általunk ismert cyberpunk világgal, annak összeomlása után. Az eredmény? A korhoz képest fantasztikus tálalás, pazar látványvilág, és egy végtelenségig visszabutított játékmenet, amely inkább az akcióra, mintsem a mély szerepjáték-elemekre, a lopakodásra és a teljes szabadságra helyezte a hangsúlyt, szinte szembeköpve a Deus Ex minden stílusjegyét.

A Human Revolution után nem lehet kérdés, hogy ez a csapat tud-e a nagy elődhöz méltó folytatást készíteni.

Ezek után persze nem meglepő, hogy a Deus Ex mélyalvásba vonult, kihagyott egy teljes konzolgenerációt, átvészelte kiadójának átformálását, és csak ezt követően vállalta be, hogy egyáltalán eljátsszon a reboot gondolatával. És sikerült neki a lehetetlen: a 2011-es Human Revolution nem szimplán egy méltó, az IW utáni keserédes szájízt maradéktalanul kiöblítő folytatás lett, hanem műfajának egyik legpompázatosabb darabja, amely tökéletesen modernizálta mind elődje játékmenetét, mind annak nem túl jól dátumozott világát, egy nagyon is reális jövőképet festve a techfetisiszta emberiségről, a fajról, amely örömmel áldozta fel szabadságát és szellemét egy se nem szép, se nem teljesen új jövő oltárán.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix
FEJLESZTŐ
Eidos Montreal
MŰFAJ
akció-kaland
MEGJELENÉS
2016

STÍLUSMINTA

Deus Ex: Human Revolution
2011 (SQUARE ENIX)

E.Y.E: Divine Cybermancy
2011 (STREUM)

A MEGOSZTOTT EMBERISÉG

És ez, mint azt a Human Revolution végigjátszása után tudjuk, nem volt egy jó ötlet, hiszen a nála jóval később játszódó eredeti Deus Exhez hasonlóan itt is káoszba torkollott a kísérlet. (Ha a HR-t annak idején kihagytad, ugorj egy szakaszt, a játékot pedig mindenképp pótold be – ha esetleg nem lenne meg a gyűjteményedben, akkor lesz egy jó hírünk hamarosan...) Hiszen szép, új, genetikailag (is) módosított világ helyett kaptunk egy rémálmot: az implantokkal, művégtagokkal feljavított emberiségnek előbb arra kell ráébrednie, hogy a szabad, demokratikus világot valójában egy titkos társaság, a politikába, a gazdasági életbe is betolakodó Illuminátus vezérli kénye-kedve szerint, a kényelmet hirdető technológia pedig az emberek ellen fordul, hallucinációkba és erőszakba taszítva a békés polgárokat.

Az augmentációs incidens alig két év alatt fenekestül forgatja fel az addig ismert világot: az emberiség zöme azonnal az implantok és azok használói ellen fordul, akik kénytelenek gettókba és a világ végén megbújó városokba tömörülni, mert a népes metropoliszokban többé már nem szívesen látott vendégek. Az új világrend persze nem tetszik mindenkinek, és elindul a radikalizálódás: Augmented Rights

Két év alatt nagyot fordult a világ: a Mankind Divided idején már nemcsak az átlagembereket hurcolja meg a hatóság.

Coalition néven létrejön egy, az augmentált emberek jogait védő, hivatalosan pacifista szervezet, azonban szándékaikat kevesen ismerik el, főleg, mert az ARC-hoz köthető sejtszervezetek a terrorizmusban, az erőszakban látják az egyetlen megoldást az elnyomással szemben.

A HR és a Mankind Divided főhőse, Adam Jensen sokat nem agyalhat a dolgon: az Interpol finanszírozta Task Force 29 tagjaként többek között az ő feladata a radikálisok felkutatása és törvény elé állítása... legalábbis látszólag. Jensen a HR története során rájön, hogy a világot az Illuminátus mozgatja, így kettős ügynöknek áll: egyszerre küzd a radikális augmentáltak ellen a TF29 sorai közt, és harcol azok jogaiért, illetve az Illuminátus megdöntéséért a Juggernaut Collective néven futó hackercsoport támogatásával.

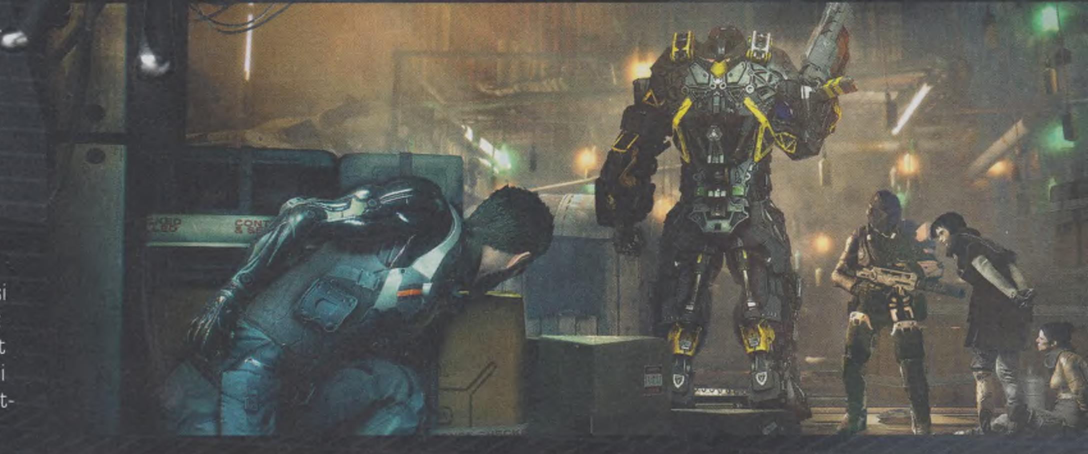
ZAVAR A JÖVŐBEN

Hogyan lehetséges az, hogy az Illuminátus létezése mégsem közismert dolog, és az augmentációs incidens pontos eseményei sem forognak közkézen, hiszen a Human Revolution végén négy választási lehetőségünk volt, és ennek fényében változott a lezárás? Úgy, hogy a Mankind Divided nem kanonizál egyértelműen egy választási lehetőséget sem (és sajnos a korábbi rész mentését sem képes importálni – a csapat nem tudhatta, lesz-e lehetőségük folytatni a történetet), inkább fogta az összes lehetséges végkifejletet, azokból kiválasztott pár elemet, majd ezeket bedobta a köztudatba, evégből a Panchaeán történt események és a mögöttük meghúzódó évtizedes konfliktus tényekkel és hazugságokkal megszórt pletykaként terjed a világban.

Így valamennyire érthető, hogy az augmentációkat tárt karokkal fogadó, a HR kezdetekor gyakorlatilag teljesen adaptálódó emberiség miként tudott szinte egy szemvillantás alatt a technológia ellen fordulni – az viszont már kevésbé, hogy a reneszánsz stílusjegyekkel felruházott cyberpunk jövőkép miért szorult a háttérbe: a Mankind Divided ugyan elődje univerzumában játszódik, mégis sok ponton jelentősen eltér a világábrázolása. Például nincs már minden mustárszószba mártva, a tereptárgyak körül nincs sárga aura, és valahogy jóval kevésbé sterilebb, léleketlenebb minden helyszín, mint az előző epizódban. Ezt a fajta új világépítési mentalitást erősíti az a tény is, hogy minden eddiginél változatosabb terepre számíthatunk – az például talán a Half-Life 2 óta nem fordult elő, hogy egy nyugati, sőt, amerikai cég Kelet-Európát válassza helyszínül, lévén a Mankind Divided java Csehországban, egész pontosan Prágában játszódik, de persze nem lenne igazi Deus Ex, ha nem fordulna meg a világ más részein is.

HARDCORE PARKOUR!

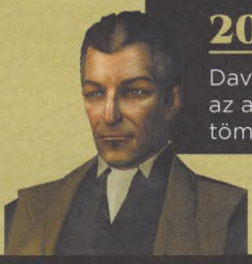
Az, hogy pontosan hova is jutunk majd el, még persze rejtély, az viszont biztos, hogy lényegesen nagyobb lesz a játéktér, és jóval életszerűbb is. A HR meglehetősen steril jövőképet festett, javarészt patyolattiszta



DEUS EX MACHINA

A DEUS EX VILÁGÁNAK TÖRTÉNETÉT EGY ÉVTIZEDEKEN ÁTNYÚLÓ ÖSSZEESKÜVÉS TERELTE OLYAN IRÁNYOKBA, MELYEK FELÉ LEHET, HOGY MAGÁTÓL SOSE MOZDULT VOLNA EL. ÍME A LEGFONTOSABB ESEMÉNYEK!

1963
Az Illuminátus megöleti J.F. Kennedy elnököt



2007
David Sarif megkezdi az augmentációk tömeggyártását

1960
Az MIT mérnökei bemutatják az MH-1-et, az első számítógép vezérelte mechanikus kezet

1993
Adam Jensen megszületik

Jensen egyik új játékszere, a Tesla akár négy ellenfelet is el tud intézni egyetlen látványos energiatöltettel.

szobákkal, slendriánul berendezett, irreálisan nagy apartmanokkal, és egy olyan környezettel, amely egyáltalán nem reagált az eseményekre. Bár rombolható terep sajnos ezúttal sem lesz, de az MD helyszínei sokkal életszerűbbek és dinamikusabbak. A tereptárgyak zöme elpusztítható, a mindenfelé repkedő golyók komolyan le tudják amortizálni őket, és az elrendezésük, kialakításuk is jobban fog hasonlítani egy valós élettérre, mint egy mérnöki pontossággal felépített színpadi díszletre. Lesznek például szintjei – az Eidos Montreal csapatát is megcsapta a vertikalitás szele, így egyáltalán nem jelent gondot nem csupán a szellőzőkben közlekedni, de rendesen megmászni az emelvényeket, kiszögelléseken csimpaszkodni vagy épp onnét elrugaszkodni, kihasználva az alternatív útvonalak nyújtotta előnyt.

Ez persze nem mondható újdonságnak, hasonlót már tudott a HR is, csak itt minden kidolgozottabb és valahogy jobban is működik, különösen, mert Jensen repertoárja most is aktívan támogatja a felfedezést és a taktikázást. Habár a transzemberek, vagyis az implantokkal augmentált homo sapiensek kora leáldozott, Jensent nézve ebből semmit se fogunk érzékelni, hiszen eddigi képességei nem tűntek el, sőt, inkább újabbakkal gazdagodott, és végre ezek használata sem körülményes. Apró elemekre osztott energiakészlete minimum megduplázódott és egy folytonos csíkká változott – így jóval tovább lehet használni képességeit –, és maguk az augmentációk is bármikor bevethetők, mivel mindegyiket külön gombhoz lehet rendelni.

És hogy milyen újdonságokkal ruházhatjuk fel Jensent? Például az Icarus Dash néven futó gyors közlekedési móddal, ami tök ugyanolyan, mint amit Corvo használt a Dishonoredben: szó szerint egy szemvillantás alatt lehet több méterre arrébb „teleportálni", így jutva el akár egy magaslatra is. Megmaradt az Icarus ugrás is, vagyis egy magaslatról magunkat a mélybe vetve egy kisebb területen akár több ellenfelet is ártalmatlanná tehetünk. Igaz, ez mit sem ér, ha nem tudjuk, hogy pontosan hol vannak az ellenfelek – Jensen szemüvege ezen segít, akár a

2025
Jensen kilép a rendőrségtől, és csatlakozik a Sarif Industrieshoz

2027
Az augmentációs incidens

2029
JC Denton megszületik – ugyanebben az évben játszódik a Mankind Divided

2050
JC testvére, Paul Denton az első nano-augmentált emberré válik

2051
JC Denton csatlakozik a UNATCO-hoz

A nanopenge a játék egyik leglátványosabb, leghalálosabb eszköze, amely hangtalanul képes azonnal eltenni bárkit az élők sorából.

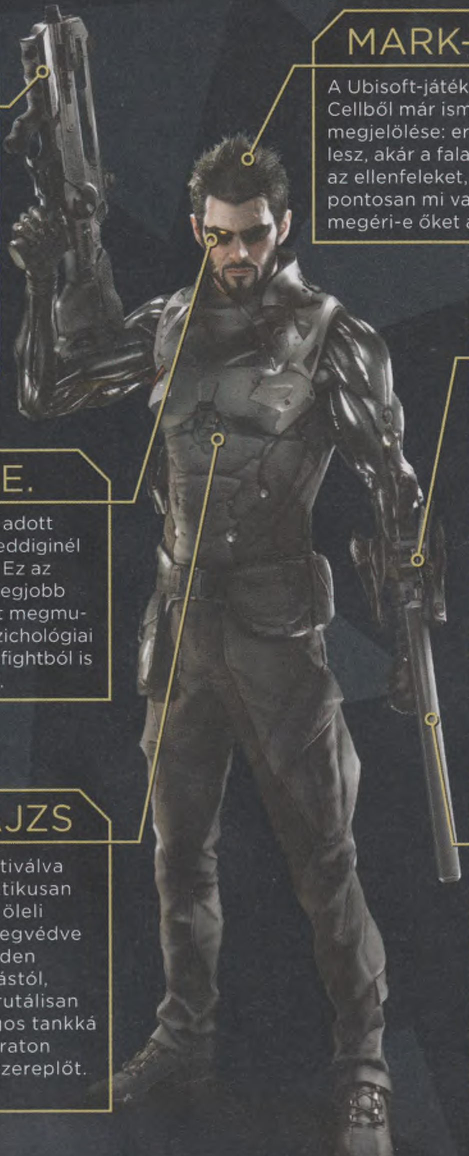
falakon keresztül is mutatva a közelben található őröket és őrjáratokat, így már jó előre kitalálhatjuk, milyen sorrendben és milyen módon fogjuk kiiktatni őket.

Persze nem minden terv megy flottul; a Mankind Divided ugyan végigjátszható úgy, hogy közben a világon senkit se teszünk el láb alól, de az átlagjátékosok számára elkerülhetetlen lesz, hogy időről időre ne bocsátkozzanak harcba. S bár ez mindig is így volt – a Deus Ex már a kezdetek óta a lopakodás és a lövöldözés fúzióját kínálta –, csak épp a HR-ben valahogy az utóbbi nem ment annyira jól. Bár bőven volt mivel lőni, a fegyveres harcok nem sikerültek tökéletesre a kissé nehézkes tárgykezelés és a valamennyire lomha eszközök miatt. Ennek azonban vége: a Mankind Divided pontosan annyira kompetens shooter, mint amennyire jó lopakodós szerepjáték. Ehhez asszisztálnak az augmentációk: a nyílvesszőhöz hasonlítható nanopenge, ami szó szerint a falra szegezheti az ellenfeleket, a TITAN nevű ideiglenes energiapáncél, amely rövid ideig minden golyót képes felfogni, a P.E.P.S. fegyver, ami a jedik erőlökéséhez hasonlóan dönti le a célpontokat a lábáról, vagy épp a Tesla, amely energiatöltetekkel sokkol.

A legnagyobb változáson mégis maguk a fegyverek mentek át, illetve az, ahogyan kezelhetjük őket. Az MD mögött álló csapat minden jel szerint sokat crysisozott, hiszen Jensen pont úgy tehet kiegészítőket a fegyverre vagy cserélhet tárat akár csata közben, mint a Crytek szuperkatonája. De ha valami jól működik, akkor egyáltalán nem baj, ha valaki lemásolja, nem igaz? A menet közbeni variálásra azért is van szükség, mert adott ellenfelek ellen csak bizonyos taktikák és eszközök működnek hatékonyan. Ha például energiapáncél véd egy katonát, ott a golyó nem sokat ér, ellenben egy EMP-töltettel; ha egy kamerát kell kiiktatni, azt szét lehet lőni ugyan, de akkor riadó a vége, ám amennyiben energiatöltettel hatástalanítjuk, szinte biztos, hogy jóval kisebb az esélye egy őrjárat feltűnésének. Ez, és

A TÖKÉLETES KATONA

BÁR A TRANSZEMBEREK KORA LEÁLDOZOTT, JENSEN MINDEN EDDIGINÉL TÖBB AUGMENTÁCIÓVAL MEGY A FRONTRA.



TESLA

A Tesla olyan, mint egy durván felturbózott taser, amely egyszerre akár négy ellenfelet is ki tud ütni anélkül, hogy feltűnést keltene. A lopakodást kedvelő játékosok kedvence lesz!

MARK-AND-TRACK

A Ubisoft-játékokból, főleg a Splinter Cellből már ismerős lehet a célpontok megjelölése: erre végre Jensen is képes lesz, akár a falakon keresztül is látva az ellenfeleket, sőt, még azt is, hogy pontosan mi van a zsebükben, vagyis megéri-e őket ártalmatlanítani.

C.A.S.I.E.

A párbeszédek során adott válaszoknak minden eddiginél fontosabb szerep jut. Ez az augmentáció segít a legjobb kiválasztásában, mert megmutatja a célszemély pszichológiai profilját, így egy bossfightból is kidumálhatod magad.

PEPS

A Teslához hasonlóan ez is egy nem halálos sebzést okozó fegyver, amely a jedikhez hasonló energialökettel tudja ledönteni a célpontokat a lábáról. A magatehetetlen emberek megölhetők, kirabolhatók, és persze így elmenekülni is jóval könnyebb.

TITAN PAJZS

Az augmentációt aktiválva Jensent egy futurisztikusan kinéző energiapajzs öleli körbe, rövid ideig megvédve őt gyakorlatilag minden elképzelhető támadástól, főleg a golyóktól. Brutálisan jól néz ki, és valóságos tankká változtatja az alapjáraton sem éppen puha főszereplőt. Cosplay-hez ideális!

NANO-PENGE

Már a Human Revolutionben is szerepelt a nanopenge, amivel közelharcban lehetett leteríteni az ellenfeleket, de most már ki is lőhető, valahogy úgy, mintha egy íjat használnánk – ami acélpengét lő ki...

az augmentációk azonnali használata azt eredményezi, hogy az MD harcai sokkal pörgősebb, intenzívebb és dinamikusabb események, mint eddig: az egyik másodpercben még gépfegyverből osztjuk a halált, a következőben láthatatlanná válunk, beosonunk az ellenfél sorai mögé, hogy ott csendben, halkan intézzünk el akár egy kisebb csoportot is. Erre pedig korábban, kizárólag lőfegyvert használva nem sok lehetőségünk volt.

És ha a tűzpárbajok nem voltak a HR erősségei, akkor a bossharcok egyenesen csalódást okoztak, hiszen nem foglalkoztak a hibrid játékmenettel, és közvetlen összecsapásra kényszerítették azokat is, akik a lopakodással akarták megoldani a játékot. Bár a HR újrakiadása, a Director's Cut ezt orvosolta, az MD mindent megtesz azért, hogy az új részre még csak az árnyéka se vetüljön a problémának: nemcsak, hogy meg lehet oldani erőfitogtatás nélkül az új, kulcsfontosságú konfrontációkat, de akár ki is beszélhetjük magunkat a kényes szituációkból. Ehhez persze az is kell, hogy mondjuk ne irtsuk ki a célpont összes beosztottját az ezt megelőző pályákon, vagy ne keveredjünk olyan helyzetekbe, melyek rossz fényt vetnek ránk. Az MD elődjénél jóval szabadabban kezeli az ilyen és effajta döntéseket – a végkifejlet például aszerint változik, hogy a történet konfliktusait milyen módon oldjuk meg, így nem a stáblista előtti szakaszon kell pár előre rögzített lehetőség közül választani, hanem a cselekedeteink döntenek arról, hogy miként zárul le a Mankind Divided története.

AUGMENTÁLT SOROZAT

Ennél több bizonyíték talán nem is kell; talán már ebből is látszik, hogy a Mankind Divided egy olyan folytatás, amely az Invisible Warral ellentétben nem dob ki mindent, ami működött, csak épp javít azon, ami esetleg nem volt tökéletes, átszab ott, ahol arra szükség van, és csak ott cserél drasztikusan, ahol tényleg szükséges. Ilyen pedig a Human Revolutionban csak egy volt: a motor. A Crystal Dynamicstól örökölt engine egyáltalán nem volt rendesen felkészítve a DirectX 11 korszakra, amit a HR kifejezetten szögletes pályadizájnja, túltolt színskálája, meglehetősen gyenge textúrázása is jól példáz, ahogy az is, hogy nagy, nyitott, szabad ég alá dobott helyszínből is kevés volt, egyszerűen azért, mert ott már komoly gondok adódtak a képfrissítéssel. Az MD alatt szerencsére már nem ez dolgozik, hanem az IO Interactive-féle Glacier 2, amely ugyan nem épp a technológia korlátjainak feszegetéséről volt híres (hiszen a Hitman: Absolution sem volt egy szépség), azóta viszont annyira átírták, átdolgozták, hogy rá se lehet ismerni. A Mankind Divided így egyenesen gyönyörű, különösen az átvezető videók alatt, de akkor is tud remek effekteket (főleg a fény-árnyék hatásokat) felvonultatni, mikor mondjuk egy tűzharcban kell teljesítenie.

Minden téren rengeteget fejlődött a játék, és végre a látványra se lehet panasz: gyönyörű!

Hogy aztán ez a hosszú kampány végéig is kitart-e, azt persze jelenleg még nem tudni, az viszont biztos, hogy ha a Human Revolution sikeresen fel tudta támasztani a franchise-t, akkor a Mankind Divided egy új korszakot nyithat, ahol már nem az a kérdés, hogy lesz-e folytatása a történetnek, hanem az, hogy mikor – és ez egy olyan jövő, aminek csak örülhetünk. G

DEUS EX HD?

A kiábrándító „HD újrakiadások" és a kevéske minőségi remake korábban nem ördögtől való gondolat az első Deus Ex felújítása, és úgy tűnik, hogy a csapat is ugrana a lehetőségre, ha a Square Enix zöld utat adna. Tekintve, hogy a japán kiadó végül a Final Fantasy VII esetében is beadta a derekát, talán van remény arra, hogy újraálmodják a klasszikust is. Szükség is lenne rá, elvégre az első rész világa nem öregedett túl jól, és vérfrissítésre is szorul, hiszen a kijelzők többsége még 4:3 arányú volt benne, és szinte mindenki vonalas telefont használt.

CYBERPUNK MENNYORSZÁG

[ÍRTA **WILSON**]

Jean-François Dugas neve nemcsak nyelvtörőnek jó, de a minőség indikátorának is: a Human Revolution direktoraként bebizonyította, hogy ért ahhoz, amit csinál, ahogy a fantasztikus munkát végző csapata is. De vajon meg tudják ismételni az előző játék sikerét? Erről, és persze a Mankind Divideddel kapcsolatos legfontosabb dolgokról beszélgettünk vele.

Gondolom, nem lövök mellé nagyon azzal, ha azt gondolom, hogy még magát a Square Enixet is meglepte a Deus Ex reboot elsöprően pozitív fogadtatása. Számítottatok rá, hogy ekkorát fog szólni?

Amikor új projektbe kezdesz, mindig nagy dolgokat remélsz, és mindent megteszel azért, hogy meg is valósítsd az elképzeléseidet. Azt azonban sose tudhatod előre, hogy a kemény munkának mi lesz pontosan a végeredménye. Ezen persze nem rágódhatsz, a projekt megy a maga útján: problémákba futsz, kénytelen vagy kompromisszumokat kötni bizonyos dolgokban, egy-két elemnek végleg búcsút kell intened. Aztán elérsz egy pontot, amikor egész egyszerűen nem tudod eldönteni, jó-e amit csinálsz, és ezzel pontosan ugyanígy vannak a kollégáid, a társaid, és még maga a menedzsment is. Ennek ellenére ragaszkodsz az eredeti tervhez, és 6-9 hónappal a kiadás előtt elkezd szórakoztató lenni a játék. Persze nem túlságosan! (nevet)
Az utolsó métereken elkezdesz egyáltalán nem rágódni azon, ha valami nem tökéletes, mert látni fogod benne a potenciált. Aztán egyre többen és többen próbálják ki, amit csináltál, a legtöbben pedig azt mondják, élvezik, ettől pedig te is boldog leszel – pedig nem tudhatod, teljesen őszinték-e. Egészen a kiadás pillanatáig rágódhatsz ezen. Mindent összevetve: amikor megláttuk a pontszámokat, végre maradéktalanul boldogok lehettünk, ráadásul nem csak a sajtónak tetszett, amit letettünk az asztalra, de maguknak a játékosoknak is.

Ez a történet fejlesztői oldala, de van egy másik része is: az, hogy egy alapvetően hardcore, nem széles közönségnek szóló játék hogyan hódított meg egy hatalmas tömeget. Ráadásul egy olyan időszakban jelent meg, amikor egyre több próféta hajlamú ember terjesztette a hardcore játékok halálhírét, azt hangoztatva, hogy a jövő az egyszerű, rövid játékoké, amiben nem nagyon kell többet csinálni egy-két gomb nyomkodásánál. Azt hiszem a mi játékunk is komolyan szembement ezzel a trenddel! (nevet)

A Human Revolution természetesen nem volt tökéletes, elsősorban a bossharcokat kritizálták sokan. Ezt a Director's Cuttal orvosoltátok; a következő játékot már ennek tudatában készítitek, megpróbálva elkerülni azt, hogy megint ki kelljen adnotok egy „javított" változatot?

Nos, ez igazából egy rettentően komplex probléma volt. Tudtuk, hogy a bossoknak pontosan ugyanazt a flexibilitást és kihívást kell nyújtaniuk, mint a játék többi részének, azonban nem ment minden a terv szerint, sok áldozatot kellett hoznunk, így nem az lett a végeredmény, amit elterveztünk. Tudtam, hogy a bossok kilógnak a játékból, így a negatív visszajelzések nem értek meglepetésként. Sajnos a fejlesztés olyan kései szakaszában lett nyilvánvaló a probléma, hogy egyszerűen már nem volt idő radikális változtatásokat eszközölni, így döntenünk kellett, azt felhasználva, amink volt. Éppen ezért inkább azt választottam, hogy a bossharcok szórakoztatóak legyenek, és ne kínkeservesen nehezek. Ezt az akcióközpontú játékosok így is gondolták, és a tesztelőink lopakodást pártoló részének sem volt különösebben nagy problémája. Ez elhitette velem, hogy minden klappol, ám amikor egy jóval népesebb tesztközönség – maguk a vásárlók – kezébe került a játék, és minden addiginál több visszajelzéshez, véleményhez jutottunk, egyértelművé vált, hogy nem ez a helyzet. A Missing Linkben már megpróbáltuk orvosolni a dolgot, de a munkánk a Director's Cutban csúcsosodott ki, amit már mind a vevők, mind a kritikusok pozitívan fogadtak. Természetesen a folyamat során rengeteget tanultunk, így a Mankind Divided készítésekor már tudtuk, mire kell figyelnünk, hogy nehogy megismétlődhessen ez a kényes szituáció, hogy ne kelljen olyan kompromisszumokat hoznunk, melyek az élvezet rovására mennek.

Még egy maroknyinál is kevesebb játék választotta az elmúlt évek során Kelet-Európát helyszínül, a Mankind Divided mégis Prágában játszódik. Miért döntöttetek pont e város, e régió mellett?

Már a Human Revolution befejezése előtt tudtuk, hogy a következő játékot Európába akarjuk helyezni, mert a HR-ben nem volt ilyen rész. Azért esett pont Prágára a választás, mert a város hihetetlenül gazdag történelemmel rendelkezik, kontrasztos (az új épületek találkoznak benne a régi, történelmi stílusokkal és építményekkel), változatos a kultúrája – a prágai gólem mítosza tökéletesen beleillett a mechanikus apartheid témájába. A Deus Ex-élménynek persze globálisnak kell lennie, hiszen játékosként egy globális összeesküvés közepén találod magad, így fontos, hogy az utad során ismerős és ismeretlen, egzotikus helyszíneken is megfordulj; a történetet a helyszínekhez szabjuk, és nem fordítva. Reméljük, hogy minden újabb és újabb Deus Ex-játékkal olyan helyszínekre kalauzolunk mindenkit, melyeken kevésszer járhattak más játékokban, így nyújtva új, folyamatosan friss élményt, mind nekik, mind nekünk, készítőknek.

A Human Revolution eseményei óta két év telt el; ezúttal miről szól a történet?

Csak azok tudják pontosan, hogy mi történt az előző epizódban, akik ott voltak Panchaeában – a publikum tényekből, pletykákból és a Picus hírcsatornánál fabrikált hazugságok keverékéből próbálja összerakni az eseményeket.

Az MD történetében komoly szerep jut a terrorizmus témájának. Ha videojáték ezzel foglalkozik, a végeredmény általában sosem árnyalt, kevesen próbálják megmutatni, mi rejlik a másik oldal cselekedetei mögött. Jensen megkísérli megérteni az ellenfeleit, vagy céltudatos gyilkológép lesz, aki keveset kérdez?

Ha a shooterekre gondolsz, akkor megértem, hiszen ha valamennyire nem démonizálnák az ellenfeleket, akkor nem nagyon lenne okod lelőni őket, így pedig egyáltalán nem is lenne értelme a játékoknak. A Deus Exben mi máshogy közelítünk a témához, mert ez jobban illik a játék filozófiájához: ebben a világban semmi sem csak fekete és fehér – ezért is fontos, hogy lehetőség legyen úgy végigvinni a sztorit, hogy a világon senkit se kelljen eltenni láb alól. Nagyon fontos számomra, hogy úgy mutassuk be a főbb témákat, hogy megpróbáljunk a lehető legsemlegesebbek maradni, hiszen minden fontosabb téma komplex, többrétegű. Szeretném, ha a játékosok maguk gondolkoznának el ezeken, és hogy ne a mi véleményünk szócsöveként funkcionáljon a játék, mindenki vonja le a maga következtetéseit.

A Mankind Divided abban az évben játszódik, amikor a Deus Ex hőse, JC Denton született. Belefonjátok az első epizód eseményeit az új részbe?

Nos, a Mankind Divided ugyanabban az univerzumban játszódik, így a kettő közti kapcsolat természetes és magától értetődő,

de valami ilyesmit próbáltunk elérni a Human Revolutionnel is.

Az előző Deus Ex-játék elképesztően hosszú volt, főleg az 5-8 órás játékok korszakában. Ezúttal mennyi tartalomra számíthatunk?

Ez egy jó kérdés. Mivel még zajlik a fejlesztés, így nem tudtuk kompletten végigjátszani a Mankind Dividedet, de azt már most garantálhatom, hogy több lesz mint 5-8 óra. A Human Revolution esetében 12-15 órát céloztunk meg, aztán a végére inkább 20-25 lesz. Ha már tudom, milyen hosszú lesz, elmondom, de inkább ne higgy nekem! (nevet)

A Human Revolution meglehetősen nagy szabadságot adott a játékosok kezébe. Ezúttal is ezen elv mentén építettétek fel a játékot?

A HR óta a filozófiánk nem változott, most is azt tartjuk a legfontosabbnak – már csak a sorozat gyökerei miatt is –, hogy maximális szabadságot adjunk a játékosoknak. Persze sokat dolgoztunk azon, hogy mind a lopakodás, mind a harc kidolgozottabb, élvezetesebb legyen.

Az előző rész harcrendszere nem volt annyira kidolgozott, mint a lopakodás. Milyen fejlesztésekkel, változtatásokkal készültök javítani a helyzeten? Milyen új eszközöket kap Jensen?

Egyetértek, a lopakodást tényleg többen szerették, a célunk így értelemszerűen az volt, hogy egy szintre hozzuk a kettőt. Az összecsapásokat intenzívebbé, emberibbé akartuk tenni; ahhoz, hogy ezt elérjük, a környezetet úgy alakítottuk ki, hogy visszacsatolást adjon, hogy az ember érezze, a feje felett repkednek el a golyók, hogy azok eltalálják a tereptárgyakat. A terep ugyan nem lesz rombolható, de nem is lesz passzív, sebezhetetlen résztvevője a tűzpárbajoknak. Ezen felül javítottunk az irányításon is, hogy az augmentációknak nagyobb szerep juthasson: most már lehetőség van minden főbb augmentációt külön gombhoz kötni, így egy kattintással aktiválhatók, bármilyen körülmények között. Persze ehhez az is kellett, hogy magukon az implantokon is sokat javítsunk. Ott van például a TITAN pajzs, amely egy élő tankká változtat, hosszú másodpercekig felfogva a golyókat, sokkal agresszívabb játékstílus előtt nyitva meg az utat.

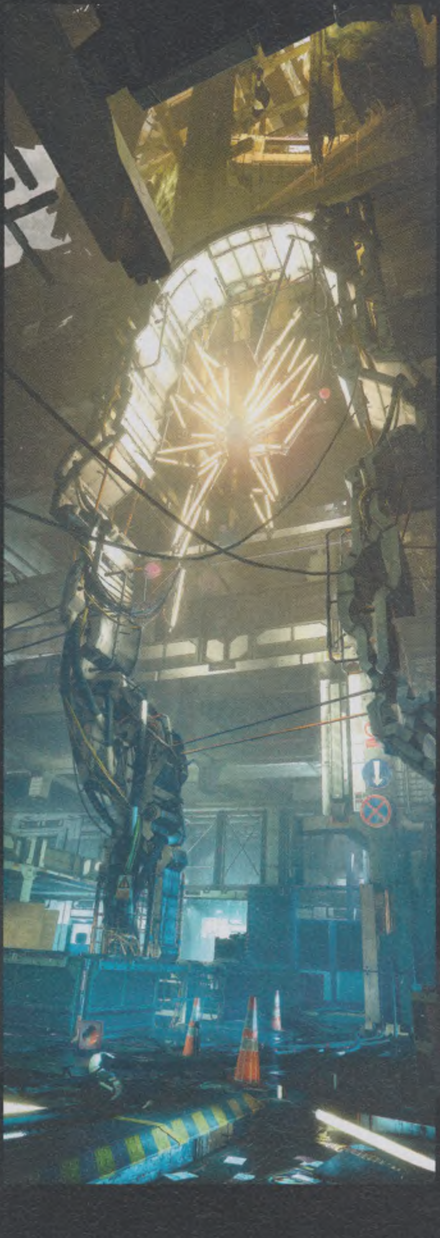
Belenyúltunk a mesterséges intelligenciába is; most már sok olyan ellenfél van, aki minden eddiginél több implanttal rendelkezik, így sokkal kiélezettebbek az összecsapások, és ösztökélnek arra, hogy az ember több eltérő taktikával is próbálkozzon. És ez csak néhány példa; rengeteget dolgoztunk azon, hogy minden eddiginél mélyebb és szórakoztatóbb legyen a játékmenet azoknak is, akik a lopakodás helyett inkább a harcot preferálják.

A HR története teljesen lineáris volt, és nagyon kevés olyan helyzet adódott, ahol ténylegesen nyomot lehetett hagyni a világban. Változik-e ez a folytatásra?

Mindig azt mondom, hogy a történet ugyan lineáris, de maga az élmény egyedi, személyes, és ezen a téren az MD is ezt fogja nyújtani. Ennek ellenére megpróbáltunk javítani az élményen: a történet során több olyan pont is lesz, ahol le lehet térni az útról, így például egy tíz perces mellékfeladatból akár 45 perces, a fő történet folyására is kiható élmény lesz, megnyitva, elmélyítve ezzel a világot. Ez persze opcionális: aki akar, most is ragaszkodhat a központi szál követéséhez.

A vertikalitás most elég népszerű a fejlesztők körében, de a legtöbben nem tudják igazán kihasználni. Az MD esetében mire számíthatunk?

Nem tudom, a vertikalitás tényleg olyan népszerű-e manapság, de az biztos, hogy mi már a HR-ben is használtuk, csak épp nem elég következetesen. Most igyekeztünk úgy kialakítani a pályákat, hogy igazi alternatívát jelentsen felfelé/lefelé haladni; ezt segítik elő Jensen új képességei, például az



Icarus Dash, mellyel egy szemvillantás alatt lehet métereket átszelni.

Az új Deus Ex is egyszerűen adja magát egy kooperatív módhoz, de a Mankind Divided esetében sem jelentettetek még be multiplayer módot. Változik-e ez esetleg a jövőben? Gondoltatok-e már rá?

Persze, már az első perctől fogva, úgy nyolc évvel ezelőtt. A helyzet az, hogy a Deus Ex egy döntésalapú, személyre szabott élmény. Mechanikailag persze alkalmas lenne kooperatív módhoz, de mi nem egy ilyen típusú élmény létrehozásán dolgozunk: az általunk választott témák és események személyesek, melyeket inkább magányosan szeretne átélni az ember. Ennek ellenére nem vetném el az ötletet, sőt, a stúdión belül is nagy a nyomás, hogy legyen valami multiplayer elem, mert a dobozon is jól mutatna, de szerintem ez rossz hozzáállás. Én nem úgy akarok játékot készíteni, hogy kipipálhassak pár ellenőrzőpontot, hogy a végeredmény valami közepes massza legyen, amire aztán a kutya se lesz kíváncsi. Szeretném megtalálni a legjobb ötletet, olyat, ami egyedi, erős, ami mellett elköteleztetem magam, és ami a sorozathoz is passzol. Ha ezt sikerül megtalálni, nyert ügyünk van!

Rettenetesen kevés AAA-játék van manapság, ami ne kapna telefonos kiegészítő appot; nektek ott a Deus Ex Universe, de számíthatunk még másra?

Na igen, az elsősorban történeti útmutatóként szolgál, de ez még csak a kezdet... légy egy kicsit türelmes, és többet is elárulunk!

A Mankind Divided a sorozat egy új kezdőpontjának tűnik. Tervezitek esetleg támogatni a régebbi mentések importálását?

Na igen, ez a cél, a támogatás – ha valaha csinálunk egy új Deus Ex-játékot, már egészen biztosan számolni fogunk a régebbi mentésekkel!

A Deus Ex világa fantasztikus hely, és ez a modkészítőknek is sok lehetőséggel kecsegtet. Terveztek esetleg modtámogatást?

A modtámogatás jelenleg sajnos nincs tervbe véve.

A HR kiadásával nemcsak a franchise-t támasztottátok fel, de annak világát is – én például iszonyúan élveztem az Ikarusz-hatás című könyvváltozatot is. Most is készültök valami hasonlóval?

Mindenképp el fogunk mesélni Deus Ex-történeteket más médiákban is; pont nemrég jelentettük be, hogy Jim Swallow egy új Deus Ex könyvön dolgozik, és egy képregény-változat is készül.

Az AC: Unity és a Batman: AK katasztrofális PC-s kiadásai után megint aktuális a kérdés: mire számíthatunk a Mankind Divided PC-s változatánál? „Rendes" verzióra, vagy csak szimpla konzolportra?

A PC-s változat barátaink, a Nixxes csapatának értő kezeiben van, akik maximálisan elkötelezettek a sorozat mellett, és ismerik is, hiszen a HR Director's Cutot ők maguk készítették. Mindent megtettünk azért, hogy a platform képességeinek maximális figyelembevételével készüljön a PC-s változat, és ez így lesz a Mankind Divided esetében is!

Deus Ex

[ÍRTA FLYNN] **A 2011-es Human Revolution óta a Deus Ex az egyik legnépszerűbb futurisztikus FPS-RPG hibridnek számít, a játék közel tíz év után állította vissza a sorozat hírnevét. Alapja, a 2000-ben megjelent Deus Ex mára mérföldkő a videojátékok történetében, ráadásul idén 15 éves, és még mindig addiktív. Újra leporoljuk, és elmerülünk a cyberpunk klasszikus világában!**

1996-ban néhány fiatal programozó, köztük a már akkor is veteránnak számító John Romero (aki komoly szerepet töltött be a Doom-sorozat létrehozásában) és Tom Hall (Wolfenstein 3D, Duke Nukem 3D) megalapította az Ion Storm nevű fejlesztőcsapatot. Eleinte a nagy kiadók, például az Eidos félkész játékait fejezték be, később pedig belevágtak a teljesen saját elképzeléseiken alapuló projektekbe. A debütáló címeikkel ugyan nem arattak óriásinak mondható sikereket, de az iparág rohamos fejlődésének köszönhetően az Eidos látott fantáziát a csapat bővítésében, ezért a dallasi iroda mellett létrehoztak egyet Austinban is, az ottani csapat vezetését pedig arra a Warren Spectorra bízták, aki előzőleg olyan nagy szoftverekben volt benne, mint az Ultima Underworld I-II, a System Shock és a Thief: The Dark Project. A két iroda egymástól külön működött, de az ezredforduló környékén mindkét helyen ígéretes címeken dolgoztak. Romeróék az FPS-ekben szerzett tapasztalataikat hasznosítva egy újabb lövöldözős játék fejlesztésén munkálkodtak, Spectorék pedig egy szerepjáték-elemekkel gazdagon vegyített, gondolkodós shootert bütyköltek, és stílusilag ugyan talán ez is FPS-ként volt leginkább meghatározható, ám ebben a hangsúly a cselekményen és a játékos döntésein volt. Romeróék játéka volt a Daikatana, ami a várakozásokkal ellentétben csúnyán megbukott, Spectoréké pedig a Deus Ex, ami a semmiből lett világsiker és kultjáték.

A Deus Ex a kor divatos cyberpunk atmoszférájára épít, ráadásul a történetébe a végkifejlet felé belekeveredik a híres-nevezetes 51-es körzet legendája és az ufómítoszok is. Pár évtizednyire a jövőben, New Yorkban indul a játék, mi pedig egy JC Denton nevű klónügynök szerepében teljesítünk különféle missziókat a jó oldalán, de a játék során folyamatosan változik, hogy igazából kik is a jók. Ami eleinte igazságszolgáltatásnak és terroristaellenes akciónak tűnik, az a későbbiekben kibővül az összeesküvés-elméletek elemeivel, az amerikai kormányt háttérből irányító csoportok mítoszával és olyan sötét titkokkal, amelyek az egész világot alapjaiban rengethetnék meg.

A program legelején a UNATCO nevű terrorista-elhárító-szervezet egyik magasan képzett ügynökeként várjuk az első komoly bevetést – az NSF terroristacsoport legújabb húzását kell megakadályoznunk, nehogy felrobbantsák a Szabadság-szobrot és mindent, ami körülötte van. A világ ugyancsak őket okolja a Gray Death (szürke halál) nevű vírus elterjesztéséért, ami tömegesen szedi áldozatait, és az Ambrosia nevű ellenszerből még nincsen elég. Persze hamarosan egyre gyanúsabbá válik a hivatalos verzió, majd testvérünket, a szintén klónügynök Pault megvádolják azzal, hogy átállt a másik oldalra és hajtóvadászatot indítanak ellene, tehát saját elkötelezettségünket is megkérdőjelezik. Az igazság felgombolyítása közben természetesen szörnyű dolgokra derül fény, utunk újabb és újabb titkos csoportok felé vezet, Hongkongtól kezdve Párizson át egészen az 51-es körzetig.

A játékmenete mind a mai napig tökéletes, de az biztos, hogy már nem túl szép.

A történet grandiózus ugyan, mégsem ez tette igazán naggyá a Deus Exet, hanem a körítés és a csomagolás. A játék atmoszférája rettentő egyedire, ugyanakkor hívogatóan cyberpunkosra sikeredett, amiben a témába vágó regények klasszikus megoldásai mellett némi figyelmeztető szándék is felbukkant a világ jövőjét illetően. A helyszíneket,

metróállomásokat, szórakozóhelyeket és bárokat valós fényképek alapján építették fel a fejlesztők, így nagyon eredeti és valóságos hangulata lett a Deus Exnek, amit csak tetézett a játékba épített magas fokú interaktivitás. A főszereplővel beléphetünk különböző számítógépekbe, terminálokat és könyveket olvashatunk, amelyek nyilvánvalóan segítséget adtak a haladásunkhoz, de emellett komoly filozófiai tartalommal is bírnak. Létező

irodalmi művekbe is belekukkanthatunk (Shakespeare: III. Richárd, Szun-Ce: A háború művészete, G.K. Chesterton: Az ember, aki Csütörtök volt stb.), a szemfülesebbek pedig rengeteg képregény- és filmutalást is észrevehetnek.

A Deus Ex szerepjáték, ezért mindenre kiterjedő részletességgel alkothatjuk és fejleszthetjük a karakterünket, aki szintetikus entitásnak megfelelően rendelkezik a legújabb nanotechnológiákkal, amiket a pályákon található augmentációs kapszulák segítségével tovább bővíthetünk (a fejlesztőkapszulákkal pedig erősíthetünk). A program nem szórja a nyakunkba a tapasztalati pontokat, sem az augmentációs fejlesztéseket, ezért mindig nagyon át kell gondolni, melyik képességünket turbózzuk, amivel a készítők zseniálisan érték el azt, hogy többször, többféle beállítottságú karakterrel játsszuk végig a programot (ráadásul háromféle befejezés közül választhatunk, így a végkimenetel is eltérő). Kinevelhetünk fegyverspecialista, agresszív harci kémet, de épp így van esélyünk számítástechnikában, elektronikában és zártörésben járatos, lopakodó ügynököt kreálni, és ez csak két példa a rengetegből. Képességek terén többféle fegyvertípusra gyúrhatunk, növelhetjük a sugárzástűrő képességünket, tovább tudunk víz alatt maradni, az augmentációk segítségével pedig többek között ideiglenesen láthatatlanná válhatunk, javíthatjuk a lőfegyverekkel és robbanóeszközökkel szembeni ellenállásunkat vagy a regenerálóképességünket. A program az Unreal Engine-re épült, ami akkoriban az egyik legstabilabb grafikus motornak számított, s ennek köszönhetően még mai számítógépeken is játszható. Ráadásul a kinézete szépen öregedett, igazi retrós hangulata van manapság, színvilágára és képi megoldásaira sokan iskolapéldaként tekintenek.

A Deus Ex több mint 30 „Év játéka" díjat zsebelt be a megjelenése után, nagysága előtt tisztelgett a kor legnagyobb médiaplatformjának számító IGN, GameSpy és PC Gamer is. Filmet is akartak készíteni belőle, ami végül nem jött össze, ennek ellenére is látszott, hogy a program kihasított magának egy szeletet a videojátékok piacán, létrehozott egy olyan egyedi, jól azonosítható brandet, amit szinte senki nem tudott jól utánozni az évtized hátralévő részében. Még maguk a készítők sem. A fiatal geekek videojátékok iránti rajongásából indult Ion Storm is a legtöbb neves játékfejlesztő cég sorsára jutott a 2000-es évek első felében. A Deus Ex folytatása, az Invisible War kritikailag megbukott, és nem sokkal később a cég is tönkrement, noha nem feltétlenül e kudarc miatt. A korai éveikben történelmet írtak, ám az új világhoz nem tudtak alkalmazkodni, ezért ma már csak a régi játékosok emlékeznek rájuk. A korrektség kedvéért azonban el kell mondanunk, hogy nemcsak a Deus Ex miatt: a Tom Hall-féle dallasi banda (ekkor már Romero nélkül) 2001-ben megjelentette az Anachronoxot, egy könnyedebb hangvételű, olykor nagyon ütős poénokkal büntető sci-fi szerepjátékot, ami üzleti sikert ugyan nem aratott (már akkor is ósdinak számító, ettől eltekintve rendkívül hangulatos grafikája mellett rengeteg bugot tartalmazott a programkód), a stílus szerelmesei viszont mindmáig alapvetésként tartják számon.

RAJONGÓI FOLYTATÁS

Minden idők egyik legmonumentálisabb rajongói bővítménye a Deus Exhez készült. A 2009-ben megjelent The Nameless Mod alkotói hét teljes éven át dolgoztak művükön, a végeredmény pedig magáért beszélt: két, egyenként 15 órás történet, az eredeti játék méretét is túlhaladó terület, nyitottabb, sandbox alapú pályatervezés és teljes szinkron várta azokat, akik hajlandók voltak fél évtizednél is tovább várni egy Deux Ex modifikációra. Persze tudjuk, hogy megérte: egyrészt, mert a Nameless Mod tényleg remek lett, több helyen is komoly díjakat zsebelt be, másrészt mert a Human Revolutionig nem jelent meg olyan Deus Ex-játék, amely el tudta volna nyerni a rajongók szeretetét és imádatát, így ők maguk voltak kénytelenek „igazi" Deus Exet gyártani.

POLY BRIDGE

[ÍRTA CHRIS] **A hídépítős játékokat már nem kell bemutatni senkinek: ezek azok a programok, amelyekben inkább mérnöki munkálatokat végzünk, mintsem játszanánk. Ilyen a Poly Bridge is, azzal a hatalmas különbséggel, hogy ez rendkívül szórakoztató.**

A kárhogy próbálnám szépíteni a dolgot, a Poly Bridge nem egy világmegváltó játék. Láttunk már hasonlót nem egyet, hiszen majdnem 15 éve jelent meg az első ilyen anyag, Bridge Builder néven. Ezt követte a Pontifex, annak a második része, és még egy tucatnyi Bridge-szót használó cucc, mostanra pedig már mindenki el is felejtette, hogy léteztek ilyen és ehhez hasonló játékok. Ezért is néztünk furcsán a Dry Cactus csapatára, amikor belevágtak saját hídépítős szoftverük, a Poly Bridge megalkotásába, amely voltaképpen ugyanazt nyújtja, mint az összes többi. Na jó, annál azért picivel többet, különben nem írnánk most róla nektek.

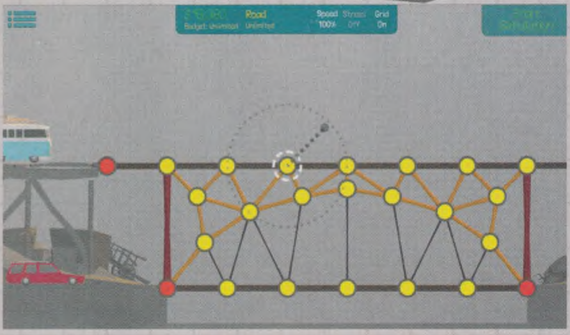
A RÁKÓCZI HÍD UTÁN

A Poly Bridge tehát alapjait tekintve egy sima hídépítős játéknak készül, amit jelenleg korai hozzáférésben lehet beszerezni Steamen viszonylag borsos, 20 eurós áron. Bár az árazás kicsit érdekes, ha szereted a hídépítős anyagokat, akkor minden bizonnyal a Poly Bridge lesz az, amivel a legtöbb időt el fogod tölteni. Valami egészen furcsa vonzereje van, ami képes függőt csinálni bárkiből, akit kicsit is vonz az építkezés világa.

Szóval adott egy játék, amiben különféle hidakat kell felhúznunk két pont között, hogy a parton várakozó járművek átjussanak a túloldalra. Ezek lehetnek gyors motorkerékpárok vagy súlyos iskolabuszok, dömperek, melyek esetében külön-külön megoldásokra lehet szükségünk aszerint, hogy milyen stabil építményt kell alkotnunk. Igazából nem is mindig beszélhetünk hídról, mert egyes pályákon ugratókat, rámpákat vagyunk kénytelenek fabrikálni, lévén anyagkészletünk mindig korlátozott. Van úgy, hogy bár végtelen mennyiségű fa áll a rendelkezésünkre, útfelületből mindössze csak öt darabot kapunk, de az is lehet, hogy bőven akad úttest a leltárban, ám nincs elég fa vagy fém ahhoz, hogy a hídtest stabilitását biztosíthassuk. A későbbi pályákon az is előfordul, hogy bizony a pénzben sem fogunk dúskálni, így kénytelenek leszünk a drága fém helyett olcsó fát használni, vagy nem túlbiztosítani statikailag az építményünket.

Aggódni viszont nem kell amiatt, hogy a kihívás a fejünkre nő, hiszen a játék kampánya folyamatosan igyekszik bemutatni, miként is kell kezdő mérnök-statikusként boldogulnunk a Poly Bridge világában. Eleinte szépen, kézen fogva vezet minket végig azon, hogyan kell egyáltalán építkezni, mozgatni vagy törölni a már lerakott darabokat, később pedig bemutatja a kicsit komplikáltabb alkatrészeket is, mint a hidraulika, amivel felvonható hidakat is ácsolhatunk. Ez utóbbi egyébként a játék egyik legizgalmasabb, legszórakoztatóbb eleme, ugyanis a legtöbb folyón, amely fölé építkezünk, különböző méretű hajók is közlekednek, így sokszor mozgó alkatrészeket is kénytelenek leszünk beépíteni hídjainkba.

Sok hídépítős játékot láttunk már az elmúlt évtizedben, de egy se volt olyan humoros, mint ez!



ADATOK

KIADÓ
Dry Cactus
FEJLESZTŐ
Dry Cactus
MŰFAJ
logikai
MEGJELENÉS
2015. 06. 30. (alfa)

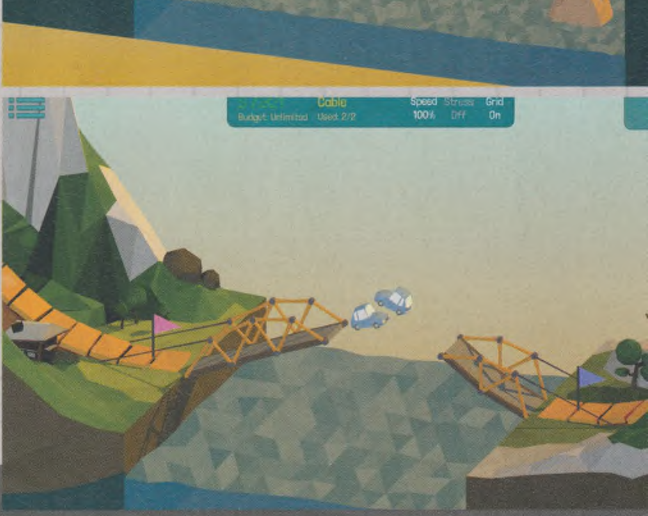
STÍLUSMINTA

Bridge Constructor
2013 (HEADUP GAMES)

World of Goo
2008 (EA)

AZT CSIRIPELIK, JÓ LESZ EZ A JÁTÉK

A Poly Bridge talán legötletesebb bővítménye a Twitter-integráció, aminek köszönhetően visszajátszásainkat (legyen az sikeres vagy sikertelen) feltölthetjük a csatornánkra animált GIF formában, amik a #PolyBridge hashtag alatt jelennek meg. Ezek között rendkívül sok vicces és egyedi megoldásra bukkanhatunk, melyek láttán azonnal megjön a kedve minden építésmegszállottnak, hogy felhúzza saját szerkezetét. A játékban egyébként akad egy pályatervező is, aminek hála végteleníteni lehet az élményeket, de valószínűleg erre jó pár óráig-napig nem lesz szüksége annak, aki a vásárlás mellett dönt, hiszen már a jelenlegi tartalom is bőséges. G



A beépített GIF-készítőnek hála elképesztően jó animációk vannak a neten a legbetegebb kreálmányokról.

TESZTEK

Őrülten jó foci kocsikkal, robbanásokkal és kihagyott ziccerekkel

Egészen biztosan nem hittük volna el egy évvel ezelőtt, ha valaki azt mondja, hogy augusztus legjobb játéka konkrétan egy olyan indie cím lesz, amiben játékautószerű járgányokkal kell focizni egy elképesztően nagy labdát terelgetve, folyamatosan nitrózva, ugratva vagy épp repülve... aztán megérkezett a Rocket League, és letarolta a világot. Akkorát szólt, hogy a Steamen még a GTA V-öt is le tudta nyomni az eladásokban, a PS+ előfizetés mellé járó ingyenes verziónak hála pedig szó szerint milliókat kerített hatalmába alig pár hét leforgása alatt. Ha nem hiszitek el, hogy egy ilyen fura játék hogy lehet ennyire jó, olvassátok el kétoldalas tesztünket! Főleg, mert a szokásos nyári uborkaszezon miatt AAA-kategóriás cím nem is került a piacra, de azért nem szomorkodunk: így is közel 40 játékot tudtunk bemutatni, ami kifejezetten példátlan egy augusztusi szám esetében – az biztos, hogy ezen a nyáron senki se hivatkozhat arra, hogy nincs mit tolni!

A HÓNAP JÁTÉKA

ROCKET LEAGUE

80. OLDAL

74

SORCERER KING

85

GOAT SIMULATOR: NIGHTMARE E.

92

FALLOUT SHELTER

78 **INDIE KEDVENC**

INFINIFACTORY

82 **MEGLEPETÉS**

VICTOR VRAN

48 **CSALÓDÁS**

F1 2015

F1 2015

Formula 1®

[ÍRTA **BÖJTÖS**] **MI TÖRTÉNIK AKKOR, HA EGY TAPASZTALT FEJLESZTŐCSAPAT EGY JÓL BEVÁLT SZÉRIÁT NEM BŐVÍT, HANEM INKÁBB CSAK ELVESZ A MEGSZOKOTT, TERJEDELMES TARTALOMBÓL, MIKÖZBEN A JÁTÉKMENETET ÉS A MINŐSÉGET MAJDNEM A MAXIMUMIG HÚZZA? A FORMULA 1 AKTUÁLIS EPIZÓDJA ERRE AD NAGYJÁBÓL TÖKÉLETESNEK MONDHATÓ VÁLASZT.**

A Codemasters láthatóan egy alapos szemléletváltás és egy teljes átalakulás kellős közepén van, ez egyértelműen kivehető abból, ahogy megmaradt és rendkívül értékes sorozataikat kezelik mostanában. Miközben a DiRT Rally még mindig az Early Access állapotában szerez magának egyre több pozitív visszajelzést, a F1 2015 sokak szerint visszalépés lett, ami részben mindenképpen igaz, elvégre az aktuális szezon feldolgozása egy rakás olyan opciót mellőz, ami nem is olyan régen még része volt a sorozatnak egy-egy újonnan bevezetett mód vagy éppen egy már jól bevált alapfunkció képében. Más kérdés, hogy ennyire jól talán még soha nem adta vissza játék a sportág jellemzőit, mint a legújabb felvonás, ennek köszönhetően pedig az idei program a kettősségek játéka, amely vagy a tévéképernyő elé szegez egy-egy precíz megoldásával, valósághű mechanizmusával, vagy pedig pár kör után elátkozod a készítők nagy részét egy „Hogy a fenébe képzelték ezt, hát madárnak néznek?" felkiáltás társaságában.

IDŐMÉRŐ, FELKÉSZÜLÉS, RAJT!

Nem meglepő módon nemcsak a motor lett lecserélve a tavalyi epizód után (ami a kurrens generációs konzolokra nem jelent meg), hanem szinte a teljes tartalom is. Ha olyasmiket keresnél a menüben vagy éppen a játékban, mint a karrier, a safety car, vagy éppen a kihívások sora, akkor nagyot fogsz csalódni, mert ezek úgy eltűntek, mint szürke szamár a ködben – helyüket a szezon, a pro-szezon, az idő elleni verseny, a Quick Race és a multi vette át. Az első kettő ráadásul szinte teljesen ugyanaz, hiszen a Pro-verzió annyiról szól, hogy realisztikus beállításokkal, segítségek nélkül, teljes versenytávokkal kell abszolválnunk az évadot, ami azért nem kevés kihívást rejt magában, hiszen a beállításokba semmilyen módon nem szólhatunk bele, így maximális nyomás kerül ránk a körözések alatt. Persze a normál szezonnál esélyünk van alaposan megkavarni a lehetőségeket, míg a Quick Race során bármibe belenyúlhatunk, hogy rövidebb és egyszerűbb versenyeket fussunk a kezdeti betanulás alatt – más kérdés, hogy a hagyományos „kampány" szigorúan, de mégis barátságos formában hajít a mélyvízbe, így jobban elsajátíthatjuk a speciális járgányok irányításának csínját-bínját, mialatt kicsit jobban átérezzük, hogyan is zajlik ez az egész a valóságban.

ADATOK

KIADÓ
Codemasters

FEJLESZTŐ
Codemasters

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

STÍLUSMINTA

F1 2013
2013 (CODEMASTERS)

F1 2014
2014 (CODEMASTERS)

MINDENBEN A REALIZMUST

Természetesen a valós kupa követése nemcsak az istállók és pilóták, valamint a helyszínek lemásolásával került a programba, hanem a rendelkezésre álló esztendő minden változásának integrálásával is. A turbómotorok és az új fékrendszerek éppen úgy visszaköszönnek, ahogy a lágyabb, nagyobb teljesítményű gumik, vagy éppen az üzemanyag szabályszerűen meghatározott limitje is; ezekkel tehát számolni kell, ha versenyzésre adjuk a fejünket, és a dobogón szeretnénk végezni. Persze az átlagjátékos a legtöbb információval nem sokat fog foglalkozni, neki a gyorsaság és a vezetési élmény számít majd (ezekkel pedig semmi probléma nincs), de érdemes figyelni a versenymérnök rádiózásait, mert ha nem

Látvány és szimuláció terén igencsak kitett magáért a csapat, ebből a szempontból nincs okunk panaszkodni.

is minden esetben létfontosságú információt oszt meg velünk, azért a „Box! Box! Box!" felkiáltása egyértelművé teszi helyzetünket. Jópofa amúgy, hogy mikrofonnal kommunikálhatunk is vele, de előfordulhat az is, hogy jelzi, rossz a vétel. Egyébiránt a legnagyobb és legfontosabb változások közé sorolható még a 360 fokos támogatás is, amivel a kormányunkat rögzítve ténylegesen az eddigi legpontosabb élményben lehet részünk – természetesen kontrolleres irányításnál ennek a közelébe sem jutunk, de néhány, ezen a téren eszközölt effektnek/csalásnak köszönhetően nem veszítünk annyira sokat, mint azt elsőre gondolnánk. Ami pedig a legjobb az egészben, az a framerate. PlayStation 4-en átlagban 55 környékén mozog az eredmény, míg Xbox One-on ez némileg kevesebb: összességében nézve leginkább 45-50 között ugrál. Noha mi a PS4 verziót teszteltük, némi drop a PC-s változatnál is észlelhető a visszajelzések alapján, sőt számítógépen glitchek is tetten érhetők, még ha nem is igazán zavaró mértékben. A lényeg azonban, hogy a mágikus hatvanas számot a legtöbb esetben majdnem sikerült elérni, a némi ingadozás pedig szabad szemmel már ritkán érzékelhető (leginkább csak a pályáról lehajtva fedeztem fel könnyen kiszúrható eséseket), ezzel folyamatossá és egészen realisztikussá téve a külsőt, ami ráadásul kellőképpen impresszív is. A járgányok jól néznek ki, a pályák ugyan nem lézerszkennelték, de láthatóan törekedtek a fejlesztők az életszerű környezetre és felépítésre, továbbá a fizika is átlagban tökéletes közeli, ahogy egy-egy fura helyzettől eltekintve az MI is remekül teljesít.

Jól hallhatóan felhördült a játékosok többsége, mikor megjelent az F1 2015, ezzel a reakcióval pedig csak részben értünk egyet.

KI A PÁLYÁRA

Hogy mennyire elméleti minden, így a felkészülés is, az leginkább a pályára hajtva derül ki. Az újításoknak, így például az 1,6 literes V6 egységeknek vagy éppen a lágyabb gumiknak köszönhetően a megszokott beidegződések nem minden esetben működnek, továbbá az sem mindegy, hogy az üzemanyag és levegő keveréke szempontjából a három fokozat közül melyiket használjuk, elvégre mindez komoly hatással van a féktávolság mellett arra, hogyan viselkedik a kasztni a gyorsítások alatt. De rengeteg apróságnak tűnő összetevő követeli meg a figyelmünket, kezdve attól, hogy a hideg fékkel és gumikkal nagyon finoman kell bánni, éppen úgy, ahogy a kanyarkijáratnak is rendkívül óvatosan szabad csak nekiesni a csúszásveszély miatt. A gumik fizikája is jól érezhető, ahogy minőségbeli romlásnak indulnak, ezt követően esedékes a csere is, mielőtt teljesen elkopnának; persze a keverékektől sok minden függ, ezek alkalmazása is visz némi stratégiát a látszólag monoton körözésbe (aha, tessék kipróbálni teljes távon a versenyt, ami minden, csak nem unalmas onnantól, ráadásul ennyi ideig összpontosítani sem a legkönnyebb feladat!). Nem utolsósorban a változatos időjárás is rányomja bélyegét a játékmenetre és a vezetési stílusra, a főbb technikákra, elvégre, ahogyan az illik, az esős, viharos pillanatok teljesen más hozzáállást követelnek meg, mint mikor napos, száraz időben állunk neki a kergetőzésnek.

HOVA TŰNT DAMON HILL?

Összességében talán kivehető a leírtakból, hogy alapvetően profi munkát végeztek a kódmesterek, amennyiben a szimulációt, a vezetés során tapasztalt reakciókat és magát az élményt nézzük. Ráadásul a Formula 1 az a sportág, ahol ténylegesen van dolga annak, aki minden évben megjátékosítja azt, a változtatások önmagukért beszélnek (nem, itt nem arról van szó, hogy mostantól női játékosok is lesznek, hipp-hipp-hurrá...). Más kérdés, hogy miközben a legtöbb stúdió bővít a saját műfaján belül, ennek a Codemasters egy huszáros vágással véget vetett, majd mintha mindent elölről kezdett volna. Ez a minőség tekintetében egyáltalán nem probléma – ráadásul, ha a licenc lényegét nézzük, a legtöbb hiányolt opció nem is igazán szükséges –, azért meg lehet érteni mindazokat, akik elégedetlenek az elhagyások kapcsán. A jó hír mindemellett az, hogy a F1 2015 a külcsín, az összkép, a vezetés szempontjából remekül sikerült, ha nem is mindenre kitérően, de egészen testre is szabható, pluszban pedig a 2014-es szezont is tartalmazza, hála annak, hogy tavaly PS4-en és Xbox One-on kimaradtunk az élményből. Izgalmas pillanatokkal egyértelműen rendelkezik, ahogy kihívással is – más kérdés, hogy a hiányosságok és változtatások miatt leginkább a rajongókhoz és a profikhoz szól, miközben a szimplán szórakozni vágyóknak csak a Quick Race opció maradt. Jövőre remélhetőleg sikerül kicsit tartalmasabb végeredményt letenni az asztalra, mert ez a hiba nagyjából egyszer követhető el, ha komolyabb eladásokat szeretne a kiadó.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Quad 3.0 GHz / AMD Phenom II X4 3.2 GHz CPU, 4 GB RAM, Nvidia GTS450 vagy AMD HD5770, 20 GB HDD

A megszokotthoz képest meglepően hiányos tartalommal megáldott, kellően realisztikus feldolgozása az évadnak.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A sportág szinte minden változásának beleépítése a játékmenetbe, miközben a realisztikus megjelenítéssel és vezetéssel sincs probléma.

KONTRA

A lehetőségek száma erősen megfogyatkozott, szinte alapvető tartozékok hiányoznak, ami meglehetősen fura és bosszantó a sorozat esetében.

70%

RISE OF INCARNATES

[ÍRTA **BÜJTÖS**] ***Vége a világnak, legalábbis a nagyobb részének. Már megint. A megmaradt romok közt pedig egy maroknyi, különleges képességekkel rendelkező ember küzd. 2v2, tizenkét egyedire szabható karakter, négy pálya, ideiglenes erőnövelők. Ráadásul mindez teljesen ingyen.***

Egyre több a mikrotranzakciós elven működő, F2P jellegű játék, amely úgy nyújt szinte teljes betekintést az adott programba, hogy arra jószerivel nem is kell költenünk, csak ha komolyabban átszabjuk karakterünket, avagy ki akarunk tűnni a tömegből. A Rise of Incarnates is ilyen produktumként lett beharangozva, a modell pedig több napos nyüstölés után úgy tűnik, többé-kevésbé működik is, a verekedések valóban élvezetesek még a nagyobb pénzösszegek feláldozásának hiányában is.

ITT A VÉG

Egy ingyenes verekedős játék esetében a sztorit keresni elég nagy naivságra utal, azonban kellemes csalódást okozhat, ha ellátogatunk a menü Library opciójához, amelynél nemcsak az alaptörténetről, de a háttérben álló eseményekről, a karakterekről, az egymással szemben álló frakciókról, sőt még az igénybe vehető helyszínekről is bőven találunk érdekes információt, amit érdemes elolvasni. A lényeg az egészben mindösszesen annyi, hogy miután a „cube phenomena" esemény betette a kaput az emberiségnek, meteorok zuhantak a Földre, beköszöntött az elviselhetetlen hideg időszaka, a rombolás és pusztulás közepette pedig a félelemben élő lakosság közül egy maroknyi kis csoportosulás emelkedett ki. Régebben boszorkányoknak, különleges képességűeknek hívták őket, ám mindez már mit sem számít – testük és szellemük ősi istenekkel, démonokkal, hatalmas erejű entitásokkal áll kapcsolatban, azokat pedig meg is tudják idézni a harcok során, hogy így csapjanak le ellenségeikre. Mindegyiknek más jelenti a mozgatórugót: valakit például bosszúvágy fűt a családja lemészárlása miatt, más fegyverekkel kereskedve igyekszik tőrbe csalni egy csoportosulást, megint más pedig egy hatalmas vállalat vezetőjeként szerzett befolyását veti be ellenfeleivel szemben. Ami számít: most egymással küzdenek meg, a csatát pedig mi vívjuk meg helyettük.

ADATOK

KIADÓ
BANDAI NAMCO Entertainment

FEJLESZTŐ
BANDAI NAMCO Studio

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Mobile Suit Gundam Extreme VS.
2010 (BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT)

Anarchy Reigns
2012 (SEGA)

INGYENES KEZDÉS

A játék indítása után nagyszerű hír vár mindenkire, ugyanis a tizenkét, teljesen eltérő képességű szereplő két hétig abszolút ingyenesen érhető el és próbálható ki, miközben egyet ajándékba választhatunk magunknak, aki véglegesen a birtokunkban marad, ráadásul heti cirkulálásban egyébként is igénybe vehető szereplőket kínál a program a Killer Instinct mintájára. Ebből kifolyólag ugyan a Shop részlegen valós pénzből (is) megvehetjük a felhozatalt, egyáltalán nem vagyunk rákényszerítve, sőt a játékban szerzett anyagi forrásainkat is ráfordíthatjuk erre, ha szükségét érezzük a vérfrissítésnek: két nap komolyabb verekedést követően (kábé hatvan meccs) öt karaktert is meg tudtam vásárolni a kapott LP-ből. Persze IP-t vehetünk közben, ennek ára nagyjából a háromszorosa valós értékben, tehát 1350 IP közel 4000 forint, miközben egy hős akciós áron 99, egyébként pedig 890 IP-be kerül. Ha mindezen túl vagyunk, seregünk pedig készen áll, a testreszabási lehetőségeket (hajszín, kiegészítők, ruhák) csak valós pénznemben fizethetjük ki, bár néha-néha ajándékokat is osztogat a rendszer. Mindeközben a bunyók során nemcsak maga a játékos kapja az XP-t és fejlődik, de a kiválasztott karakter is, a szintlépésekkel pedig még több apanázs jár, már a különleges képességeinket buffoló cube-ok mellett, amiket betehetünk egyre bővülő tárolónkba, ezzel erősítve közelharci, távolsági, védekező, speciális képességeinket. Persze mind a bővítéseket, mind a buffok beszerzését megkönnyíthetjük és gyorsíthatjuk valódi pénzzel, de erre sem vagyunk rákényszerítve. Ennek a szisztémának köszönhetően elmondható, hogy kiköltekezés nélkül is érvényesülhetünk, és ugyan összeakadhatunk eléggé OP karakterekkel, a játékélményt az ellenfelek terén eszközölt véletlenszerű sorsolásnak köszönhetően ez nem rombolja.

Lilith minden második harcnál ott van, ami nem véletlen, ugyanis nemcsak jól kezelhető, de dekoratív karakter is.

VILLÁMGYORS AKCIÓ

A legtöbb harc ugyanis a képességeinken múlik. Az első egy órában érdemes ráfekúdni a betanításra, ami részletesen elmagyaráz minden lényeges funkciót, majd javasolt a választott karakterre vonatkozó tréning kimaxolása is, aminek köszönhetően teljesen tisztába kerülünk a lehetőségekkel.

Alapesetben van a közelharci támadásunk, a távolsági fegyverzetünk, ezek

kombinálása, plusz a rendelkezésre álló entitás segítségét is kérhetjük. Így Lilith például elszívja mások életerejét, Kali a gazdatesttől elválva hadonászik úgy, hogy cifet-cafatra szeleteli ellenfeleit, Grim Reaper pedig a familiáris zombik hadát zúdítja áldozataira, hogy csak néhány érdekesebb megmozdulást említsünk. Fontos azonban, hogy a Rise of Incarnates tényleg erőteljesen épít a csapatmunkára, ennek megfelelően oda kell figyelnünk társunk harcára is. Ha megvan az ellenfelünk, azt elcsaljuk a másik párostól, ha pedig esetleg van egy szusszanásnyi időnk, besegítünk azok csatájába is, hogy megduplázzuk erőnket, esetleg egy-két kombót is bevigyünk a szemben álló delikvensnek. Azt tapasztaltam, hogy sokan a háttérben elálldogálnak, onnan lövöldöznek, ez pedig néhány, kifejezetten a távolsági fegyverekre építő karakter kivételével nem túl nagy segítség, mert elég egy pillanatra szüneteltetni a tűzerővel létrehozott nyomást, máris két ellenfél szakadhat a frontvonalon egyedül harcoló fél nyakába. Sok múlik a buffokon is, tehát annak megfelelően érdemes kiválasztani a rásegítéseket, hogy milyen karaktert alkotunk, milyen küzdőstílust képviselünk. Maga az akció ezzel együtt villámgyors, nagyon olajozottan megy, ráadásul élvezetes is, noha nincs rengeteg lehetőségünk, a védekező és támadó mechanizmusnak hála jófajta kis harcokat lehet összehozni. Ha pedig nem érezzük magunkat elég jónak, még mindig gyakorolhatunk a botok ellen.

JÓ... DE LEHETNE JOBB IS

Ingyenes mivolta ellenére a Rise of Incarnates kellőképpen izgalmas, szórakoztató és jól is működik. Egyértelműen látszódik, hogy alapjait a Gundam Extreme VS adja, plusz némi rokonságban áll a szintén ebben a számban tesztelt J-Starsszal is, emellett hibáktól sem mentes, mégis van olyan jó, hogy az ember újra és újra foglalkozzon vele. Minden nap pár küzdelem, egy-két óra játék, aztán fejlődünk annyit, hogy ne a ranglisták végén végezzük. A program ugyan érdekesen oldja meg a gyenge internetes kapcsolattal rendelkezők kigyomlálását (a meccset elkezdi, de pár másodpernyi diavetítés után banolja a harcból a résztvevőket), amit már az összesorsolás előtt is el lehetne végezni, illetve a lobbyk sem túl közkedveltek, azért bőven érkeznek a kihívók, nekem legalábbis átlagban hamar sikerült találni három társat. A mikrotranzakciós jelleg miatt vannak pénzből jó cuccokkal érvényesülő emberkék, de ezek hányada sem vészes, elviselhetetlen.

Ami még szükség lenne, az még néhány pálya. London, New York, Párizs és Washington (főleg az első kettő) egészen jól visszaadja az elpusztult világ képét a romokkal, a funkcionálisan szétzúzható tereppel, azonban a négy helyszín igen kevésnek bizonyul. A kimondottan jól összerakott karakterek száma (vélhetőleg ezekből is érkezik még) már jobb valamivel, de ezen a téren is van hova fejlődni. A japán stílus mindenesetre nagyon érezhető a résztvevőkön még állampolgárságuk ellenére is: a lányok tekintélyes mellmérettel vannak megáldva, ruházatuk pedig kiváló betekintést nyújt adottságaik szemrevételezésére (ízléses kereteken belül), a támadások nagyon pozőrködősek, egy-egy megmozdulás pedig igencsak beteg (Grim Reaper trónos záróképén a mai napig gyanús a két zombi, ahogy az egyik a másik fejét ütemesen nyomkodja egy harmadik derekának irányába… fúj).

Tizenkét karakter és egyelőre igen kevés pálya: ha sikerül növelni a számokat, ez egy jó játék lehet.

Mindent összegezve a hangok és zenék nem rosszak, a látvány megfelelő, a harcrendszer pedig élvezetes, miközben a F2P nem kifejezetten alakult át P2W modellé. Ami még hiányzik, az a komolyabb tartalom, a folyamatos bővítés, ami már csak a Bandai Namco emberein és azok fantáziáján múlik. Érdemes tenni a játékkal egy próbát, mert határozottan rá lehet kattanni a bunyókra, és nagyjából ez a lényeg.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 2.5 GHz vagy AMD Phenom II X4 910, 4 GB RAM, GT 630 vagy HD 5870, 10 GB HDD

Nem kifejezetten formabontó 2v2 csatározás már-már szuperhősökkel, de legalább ingyenes formában.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Élvezetes harcrendszer jópofa és sok tekintetben eltérő karakterekkel, Lilith és Kali bájai pedig mindenért kárpótolják az embert.

KONTRA

Néha érezhető a P2W jelleg, emellett a tartalom terén van még hova fejlődni, hogy ne váljon egysíkúvá a küzdelem.

63%

Odallus: The Dark Call

[IRTA BÖJTÖS] **A világnak ezúttal is egy hősre van szüksége, hogy az megküzdjön a túlvilági fenevadakkal és borzalmas szörnyetegekkel: az Odallus segítségével visszatérhetünk gyermekkorunk legszebb emlékeket produkáló videojátékaihoz, ráadásul igazán minőségi, élményekkel teli formában.**

Férfiasan megvallva nagyon hiányoznak a Nintendo Entertainment System és a Super Nintendo Entertainment System ötletesebb, nagyszerű pillanatokkal teli akció-platformerei, melyek annyi boldog órát okoztak a maguk idejében. Persze azóta változott a teljes ipar, hatalmas fejlődésen ment keresztül ez az interaktív szórakoztatási forma, így visszasírni a kilencvenes évek programjait balgaság lenne. Ezzel szemben néha jólesik a múltidézés, elég csak a Shovel Knightra gondolni, amely a zsáner legjobbjaiból táplálkozott, ezzel némi nosztalgikus élményhez juttatva az erre fogékonyakat. Ám más is hasonlóan gondolkodhatott, elvégre nemrégiben jelent meg a Contra-sorozatot (nálunk Probotector) idéző Super Cyborg, illetve itt az Onikenért is felelős brazil JoyMasher legújabb alkotása, amely nem is próbálja tagadni, mely címek voltak a készítőkre a legnagyobb hatással. A listán pedig olyan nagy ősök szerepelnek, mint a fantasztikus Castlevania-széria, a Ghosts 'n' Goblins, vagy éppen a zseniális Demon's Crest.

Az Odallus: The Dark Call egy az egyben hozza a hasonszőrű klasszikusok stílusát és legfontosabb játékelemeit.

NEED A HERO

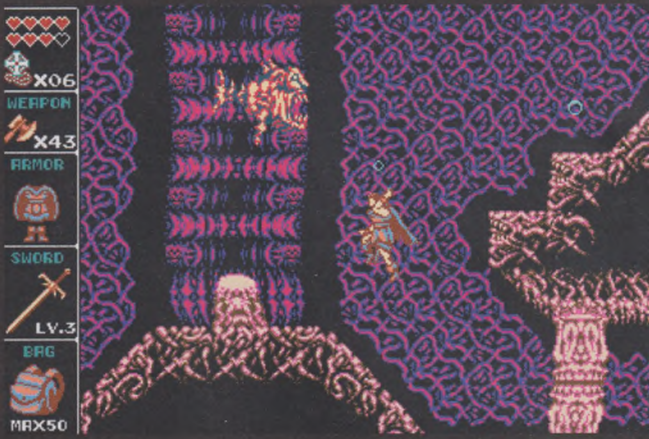
Főszereplőnk, Haggis éppen magányosan vadászik, mikor a sötétben a tűz beszélni kezd hozzá, majd elfogja egy rossz érzés: valami nem stimmel, valami baj van. A falujába visszatérve azt lángokban állva találja, ezután már nem sok kell neki, hogy fegyvereit megragadva elrabolt fia után eredjen, és megküzdjön a túlvilág fenevadjaival. Ennek a felvezetésnek, valamint a játék indítása után beköszönő intrónak olyan hangulata van, hogy az ember már venné elő a NES-játék dobozát, és nézné is át a kis füzetet a képekkel, ellenfelekkel, háttérsztorival, valamint az előző tulajdonos által felfirkált kódokkal (korbács, szív, kereszt és a többi). A hallójáratainkat chiptune muzsika kényezteti, a vérvörös fellegek között villámok által rajzolódik ki a főcím, mi pedig beleborzongunk a múltidézésbe, annyira jól sikerült azt összehozni. Meg sem lepődünk a világtérképre jutva, ahol ugyan a kezdeti öt pálya kevésnek tűnhet, de nagy szerencsénkre ez a szám átverés, elvégre a mellékjáratokkal, titkos helyszínekkel további bejáratot nyithatunk meg, miközben rengeteg egyéb extrát is felfedezhetünk a minden irányba szétfutó útvonalakat bejárva.

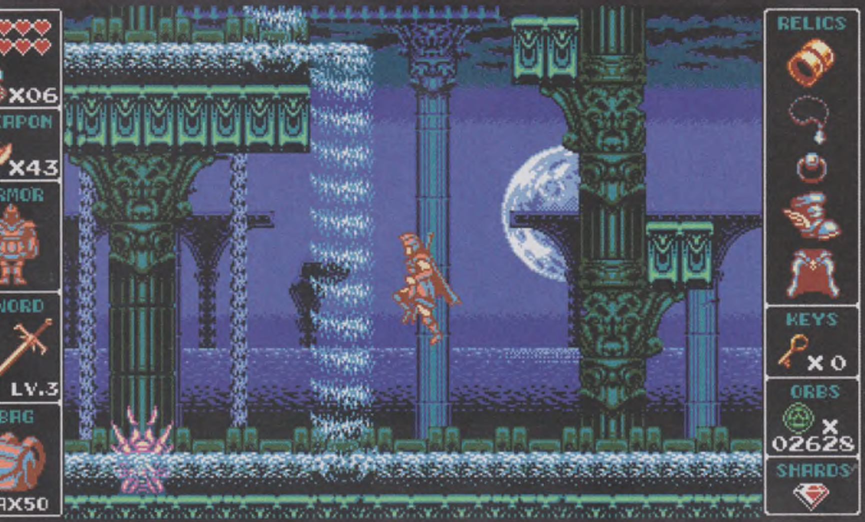
KARD KI KARD!

A kezdetekben a megszokott lehetőségekkel élhetünk, vagyis ugorhatunk, kardozhatunk (azért az ostor jobban passzolt volna), ráadás fegyvereket vehetünk fel (balta, lándzsa, fáklya). A titkos falakat áttörve rejtett kamrákra, igazi kincsekre lelhetünk: növelhetjük életerőnket, erősíthetjük páncélzatunkat és fegyverzetünket, sőt olyan képességeket is szerezhetünk, mint a duplaugrás, a lebegés, vagy a víz alatt lélegzés. Ezekre szükségünk is lesz ahhoz, hogy elérjünk egy adott pályát, tehát többször is vissza kell térnünk egy már kiismert helyszínre, ám ez a keresgélős, kutatós, felfedezős játékmenet adja meg az Odallus igazi élvezetét az olajozott irányítás mellett. Merthogy szerencsére azt sem sikerült elszúrni, sőt a platformokon megkapaszkodásnak hála a megszokottnál is többet törjük majd a kobakunkat azt illetően, merre is találhatjuk azt az irányt, ami az újabb titokhoz vezet.

MONSTERVANIA

Az Odallus nem annyira metroidos, a kiindulási pont egyértelműen a Castlevania volt, azon belül is a NES-re készült epizódok. Tulajdonképpen még a régi konzolon felfedezhető kis hibák és bugok is tetten érhetők (képtöredezés, beragadó karakter és a többi), amiket mondjuk el lehetett volna hagyni. Ezenfelül azonban a JoyMasher alkotása tökéletes és korhű másolata annak az időszaknak, ami előtt tiszteleg. Az olykor misztikus, olykor szép, időnként kifejezetten szomorú zenék, a kötelező víz alatti és jeges pályák, valamint a mindenféle szörnyetegek (a spórákat kilövellő gomba egyértelmű utalás), a felfedezhető titkok és kikacsintások… élvezet vele játszani, hozza azt, amire vágyunk. Külsejével nem mutat újat, mégis benne van a plusz, ami miatt nemcsak szerethető, de felkerülhet a „nagyon kellemes emlék"-játékok elképzelt polcára, miközben elsőre hat órát is simán elszöszölhetünk a társaságában.





ADATOK

KIADÓ **JoyMasher**
FEJLESZTŐ **JoyMasher**
MŰFAJ **akció**
MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 2.1 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Fantasztikus retróutazás a legnagyobb klasszikusok világába.

GRAFIKA: **50%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Egy az egyben hozza a NES-éra legjobbjainak stílusát és hangulatát, miközben simán lehetne tiszteletbeli tagja a Castlevania-sorozatnak.

KONTRA

Grafikailag többet is ki lehetett volna hozni belőle, ahogy a megidézett platform jellemző bugjai nélkül is meglennénk.

84%

Tembo the Badass Elephant™

[ÍRTA **BÖJTÖS**] ***SZERENCSÉRE MANAPSÁG SEM HALT KI A 2D-S PLATFORMEREK MŰFAJA, SŐT, MÉG A NAGYOBB CÉGEK IS RENDRE ÚJABB ÉS ÚJABB KÍSÉRLETEKET TESZNEK A ZSÁNER FELÉLESZTÉSÉRE. EZÚTTAL A SEGA PRÓBÁLKOZIK TEMBÓT, A VAGÁNY ELEFÁNTOT SZÉLNEK ERESZTVE, AKIN A VILÁG SORSA MÚLIK.***

A trópuson, egy fatörzsben szólal meg a szolgálati telefon, amit Tembo, az elefánt kap fel gyorsan, hogy utána teljes harci díszben és felszerelésben repüljön madarakba kapaszkodva a nagyváros, egyben pedig a Földimogyoró-főhadiszállás felé. Miszter Bajuszkirály Generális (a név a fantáziám szüleménye, minden valós személlyel történő egyezés csak a véletlen műve) ugyanis az ormányosban látja az egyetlen esélyt, miközben a Fantom elnevezésű sereg egyszerűen leigázza bolygónkat. A feladat tehát: begyűjteni az összes földimogyorót, kiiktatni az ellenfeleket, megmenteni az itt-ott fülkékbe zárt lakosságot, valamint megtisztítani a három rendelkezésre álló világot, majd pedig a Fantomok erődjét, hogy a három főellenfél után az X-Menből szökött legfőbb gonoszt is eldádázzuk.

BADASS MOZGÁSKULTÚRA

Ha az opciókat nézzük, Tembo valóban nagyon badass. Nekifutás, becsúszás, ugrás és lebegés, golyóvá alakulva pattogás, padló betörése, locsolás ormányunkkal – van lehetőségünk bőven, amit a pályák nagyjából ki is használnak, ráadásul a haladás alapvetően zökkenőmentes a kialakításnak hála, szóval jobb esetben végigzúzhatunk mindenen egy levegővétellel, már ha tisztában vagyunk az elrendezéssel. A normál katonákat ugyanis páncélosok, gránátosok, lángszórósok, kardosok váltják fel, jönnek a löveget és tüzet használó tankok, a helikopterek, az egyre nehezedő szinteket ezen túl még akadályok is nehezítik eloltandó lángoló koponyák, robbanó dobozok és csapdák képében. Vigyázni kell hát, a rohanásnak pedig megvan az a hátulütője is, hogy ha mindenen keresztülszáguldunk, kimaradunk az ellenség kiiktatásának kimaxolásából, a túlélők megmentéséből, a földimogyorók begyűjtéséből. Ezek közül az egyik a továbbjutáshoz szükséges, a másik extra, a harmadikkal pedig életeket szerezhetünk, ami nem elhanyagolható szempont az egyre nagyobb kihívást jelentő missziók teljesítése alatt.

ISMERŐS JÁTÉKMENET

Mindez a főellenfelekkel együtt nagyon ismerős. Egy tucat címet fel lehetne sorolni, miből is táplálkozik Tembo, de legyünk elnézőek, elvégre a műfajban nem a legegyszerűbb dolog úgy újat alkotni, hogy az összetevők tulajdonképpen évtizedek óta nem nagyon változnak. Legalább van egy új szereplőnk, néhány vicces helyzetünk (leginkább a hátunkon lovagoló lakossággal, mert úgy egyébként próbál humoros lenni a Game Freak produkciója, mégis inkább csak megfáradt látszatot nyújt), valamint egy jól bevált formulánk. Mozgáskultúrája miatt ormányosunk leginkább Sonicra, a kék sündisznóra hasonlít – láss csodát, a platformer-ikon éppen haldoklóban van a Sega balfék megmozdulásai okán, így nem csoda az sem, ha kell az utánpótlás. Más kérdés, hogy sem a tipikus pályák, sem pedig a színtelen és szagtalan zenék nem okoznak olyan többlet hangulati élményt, aminek köszönhetően a szívünkhöz nőne ez a (kicsit mobilosnak tűnő) kaland. És ez a legnagyobb probléma, mert az öt órát felölelő három világ azért rejt pár izgalmas és élvezetes pillanatot a hegyekkel, völgyekkel, futurisztikus helyszínekkel, miközben ágyúkból lőnek ki minket és egy-egy helyzetben úgy érezzük, hogy egy hatalmas flipperbe kerültünk. Mindez azonban még mindig kevés.

VALAMI VAN...

...de nem az igazi. Egyértelmű. Az hagyján, hogy PC-n többször is bugba futottam (elefántom hátraszaltózott induláskor a semmibe, majd kipotyogott a pályáról, illetve olykor simán átestem a platformokon a végigjátszás alatt), sőt párszor összeomlott az egész program, mert ezeket a hibákat remélhetőleg hamar javítják. A baj inkább az, hogy bármennyire is próbálkozik, a Tembo soha nem lesz a műfaj jeles képviselője. Jópofa egy-egy pillanata, a normál elvárható szintet simán hozza a rajzfilmes grafikájával, vannak benne egészen jó ötletek is, de mindannyian jól tudjuk, hogy ez még kevés a halhatatlansághoz.

ADATOK

KIADÓ
Sega

FEJLESZTŐ
Game Freak Inc.

MŰFAJ
platformer

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia GTS 240, 1 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Közepes, kicsit erőltetett próbálkozás egy új klasszikus megteremtésére.

GRAFIKA:	70%
HANG:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

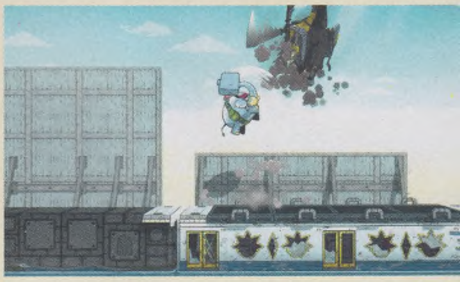
PRO

Suhanás, ugrás, lebegés, becsúszás és pattogás – Tembo mindent megtesz a siker érdekében, sőt még tüzet is olt.

KONTRA

A probléma az, hogy izzadságszagú ez az erőlködés a siker érdekében, elvégre a játék marad a közepesen jó mezőnyben.

66%



Alapvetően jópofa dolog egy elefántot irányítva átélni a klasszikus platformerek hangulatát, de a végeredmény nem az igazi.

THE RED SOLSTICE

[ÍRTA BÖJTÖS] Egy idegen bolygóra érkezve, mindenféle embertelen borzalommal szembenézve soha nem érzi jól magát az ember, a The Red Solstice pedig ezenfelül is mindent megtesz azért, hogy mocskosul kényelmetlen legyen az a szituáció, amelybe szó nélkül hajít bele.

A zért őszintén mondom, hogy nem lehet okunk a panaszra. Korai hozzáférésben már elérhető a 18. oldalon olvasható Space Beast Terror Fright, ami az Alien-univerzumot vegyíti a Space Hulk világával, miközben fantasztikus hangulattal rendelkezik, emellett pedig a The Red Solstice is éppen csak kilépett a hasonlóan készülés alatti állapotából, miután a kickstarteres kampány sikeresen végződött. De hogy miért a párhuzam? Mert mindkét cím tudományos-fantasztikus alapokkal és túlélőhorroros elemekkel bír, ám ezeken felül is igen sok a hasonlóság. Nagy, páncélos katonák: pipa. Szörnyetegek, amik pillanatok alatt megölhetnek: pipa. Sci-fibe öntött horrorisztikum: pipa. Többjátékos-orientált csapatmunka: pipa. Bőven nem véletlen tehát, hogy egy lapon lehet emlegetni a két játékot – más kérdés, hogy a koncepció egy-két dologban eltér, többek között már a külsőt figyelembe véve, elvégre az Ironward bemutatkozó alkotása egy izometrikus akció-RPG bőrébe bújt, hogy utána pillanatok alatt az őrületbe kergessen, majd ezzel együtt is megszerettesse magát, hogy végül ne bírj szabadulni tőle, akárhányszor is megaláz és a földbe döngöl.

Nem mondhatni úttörőnek, megoldásaival itt-ott már találkozhattunk, hangulatának köszönhetően a TRS mégis nagyszerű.

VÉRT IZZADVA

Nem fogok hazudni, az első menetek nálam 5-10 perc alatt lefutottak, legyen szó a kampányról, a Survival módról vagy éppen a multiplayerről. Nagy lelkesen beizzítottam a programot, felkaptam a fülest, kiválasztottam a kasztot és a fegyvert, majd nagy mellénnyel hívtam a szörnyetegeket, hogy gépi vagy éppen emberi csapattársaimmal kicsit szétcsapjunk köztük. Azután csak lestem, amikor halálordítás kíséretében szedett szét egy horda rémálomba illő teremtmény, ráadásul sokadik alkalommal sem esett le a tantusz: a TRS kifejezetten szívat, nem enged egy pillanatra sem ellazultan lövöldözgetni. Nagyjából akkor jöttem erre rá, mikor a lehetőségeket és a mechanikát már egészen kiismerve összeálltam egy kifejezetten profin működő csapattal; nyolcan el is végeztük a rendelkezésre álló kiemelt feladatokat, majd a kilencedik hullám környékén egy olyan óriás szörnyeteg esett a nyakunkba, összepárosítva a minden irányból előözönlő kisebb monstrumokkal, hogy nagyjából 5-10 másodperc alatt vérzett ki a teljes banda. A reakcióidőnk ugyanis egy-két pillanat helyett nagyjából ennek a két-háromszorosa volt, amit a rendszer egyből észrevesz, reagál rá, azután pedig átgázol a játékosokon, kimutatva ezzel, ki az úr a háznál. Szóval arra mindenki készüljön fel, hogy a játék nem lesz sétagalopp, bizony rendesen megizzasztja még a profikat is, emellett pedig nem lehet bármikor és bárhol néhány perces összecsapásokra beugrani, elvégre egy komolyabb multis meccs a felkészüléssel együtt minimum egy-másfél óra, de ha a kampánynak állunk neki, akkor egyetlen misszió is hasonló időtartammal bír. Bezony, ki itt beléptél, hagyj fel minden reménnyel.

ADATOK

KIADÓ
Nkidu Games Inc.

FEJLESZTŐ
Ironwards

MŰFAJ
akció-stratégia

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Running with Rifles
2015 (MODULAATIO GAMES)

ÜDVÖZLÜNK A MARSON

Az utóbbi évtizedek sci-fijeire alapozva, azokra építkezve indul a Red Solstice, aminek jövőképe szerint (nem meglepő módon) a Földnek és az emberiség nagyobb részének egy fertőzés miatt kaput lett, a Mars pedig ideális helyszín a túlélésre. Legalábbis addig, míg meg nem érkezik a címadó vihar, aminek következményeként megszakad a kapcsolat a fővárosként aposztrofálható Tharsisszal, ezért az Elysium Corporation profi tengerészgyalogosokat küld ki feltérképezés, rendfenntartás és tisztogatás céljából. A helyszín tudniillik romokban, az utcákat mutánsok, szörnyeteg járják, zombik bóklásznak mindenfelé, nekünk pedig ebben a marsi pokolban kell helytállnunk a kampányt jelentő tíz misszió során. Ezek közül az első mondjuk egy nagyon laza bemelegítés a legfontosabb alapok elsajátítására, ám a második küldetés negyedénél-felénél teljesen elengedik a kezünket, hogy a legfontosabb instrukcióknak eleget téve teljesíthessük feladatunkat a Tyler Hunt, valamint a Tom Savage irányította brigádok vezetésével. A játékban ugyanis nem egyedül

Akkor se aggódjatok, ha ilyen hatalmas szörnyetegek támadnak rátok: csapatmunkával és robbanószerrel ők is legyőzhetők.

TIPPEK, TRÜKKÖK

GYŰJTSD ÖSSZE MIND!

Nem elég kizárólag a földön itt-ott elszórtan heverő ellátmányra összpontosítani a sikerhez, bizony érdemes átkutatni a szekrényeket is az épületekben, hogy így olyan eszközökhöz juss hozzá, amik tényleg segítik küldetésedet, valamint a csapat túlélését. Emellett különböző upgrade-eket is kibányászhatsz a tárolók mélyéről, ami miatt megéri a lootolás – már amíg van, aki fedezi a keresgélőket.

DOBD EL, AMI NEM KELL!

Persze tárhelyeid száma véges, éppen ezért bármit nem cipelhetsz magaddal, mindent nincs értelme összeszedni. A robbanószerkezetek halálos csapást mérhetnek ellenfeleidre, a lőszer mindig jól jön, ahogy a gyógyítócsomag és az ellenszérum is, ezzel szemben a flare például hasznos a sötétben a jobb célzás érdekében. Ha azonban valami lényegesebb cuccnak már nincs hely, kukába vele.

JÓL VÁLASSZ KASZTOT!

Nyolc teljesen eltérő tulajdonságokkal bíró katonáról van szó, akik egyedi képességekkel rendelkeznek. A Heavy Support például kifejezetten lomha, ellenben a gatling gun a háttérből nagyon hatásos támogatást nyújthat a csapatnak, míg a Medic értelemszerűen nem kimondottan harcos típus, mégis fontos helye van gyógyító képességeinek köszönhetően. A döntést tehát jól fontold meg.

MINDEN SEGÍTSÉG SZÁMÍT!

Nem mindenható terminátorok és szuperhősök csapata küzd a The Red Solstice-ban, a szörnyetegek pedig minden sarkon ott lesnek, ezért érdemes megragadni az összes segítséget. Az áramellátást mindig kapcsold be, így a sentry gunok is beüzemelhetővé válnak, sőt katonákat is találhatsz, akik onnantól fedeznek és kísérnek téged. Persze vigyázz rájuk, mert közel sem halhatatlanok.

FIRE IN THE HOLE!

A játék egyik legnagyobb veszélyét a fészkekből előözönlő hordák jelentik, amikkel a kampányban rengetegszer meg fog gyűlni a bajod, ezért mindig kutasd fel a térképen a rendelkezésre álló Seismic Resonator ellátmányt, majd használd is azt a járatoknál, így megszüntetve a szörnyetegek állandó utánpótlását, amivel egy idő után teljesen körbevehetik, majd brutálisan legyilkolhatják embereidet.

TACTICAL MODE!

A multiplayer (meglehetősen egyértelmű okok miatt) ugyan teljesen mellőzi, az egyszemélyes harcod alatt nagy jelentőséggel bír a taktikai mód, amellyel embereid közt váltogathasz, miközben az idő lelassul a normál sebesség egytizedére, így lesz pár pillanatod átgondolni tetteidet, a katonákat pedig teljesen eltérő pontokra küldheted, hogy így fedezzék egymást, akár lépésről lépésre haladva is.

EGY NAGY CSALÁD

Ha beszállsz a multiba, az említettek szerint nagyon fontossá válik, hogy együtt mozogj a többi játékossal, odafigyelj rájuk, és ne tartsd fel, ne hátráltasd őket. Használd mindig a futást (Y), ne ragaszkodj kizárólagosan az automata tüzeléshez, akkor harcolj csak, ha tényleg muszáj, mindeközben minden irányba figyelj és fedezd a bajba jutottakat, teljesen szorult helyzetben pedig fuss, és bízz a társaidban.

haladunk még az egyjátékos mód esetében sem: kapunk néhány társat, sőt a remek Tactical Mode opciónak köszönhetően a szimpla „gyere ide", „menj oda" utasításokon túl a szóközt lenyomva válthatunk a karakterek között, kijelölve a számukra ideális pontot, elvégezve néhány fontos feladatot. Minderre lehetőségünk van a Survival esetében is, ahol értelemszerűen a kívánt lehetőségek megadását követően annyi lesz a dolgunk, hogy túléljük mindazt, amivel a program büntet minket.

EGY MINDENKIÉRT...

Van egy rossz hírem is. Ha a multiplayerre adod a fejed, akkor bizony besoroztak, ezúttal pedig nem lehet csak úgy kóvályogni, a saját utadat járva lődözni a felbukkanó zedeket és parazitákat – a csapat teljes értékű részévé kell válnod, a nyolc fő alkotta test egyik létfontosságú szerveként. Az ugyanennyi, abszolút eltérő tulajdonságú kaszt közül választva tisztában kell lenned gyengeségeiddel és erősségeiddel, majd ezeknek megfelelően támogatnod a többieket. A banda együtt halad a kijelölt pontokra, muszáj bevárni egymást, ha pedig jönnek a támadóhullámok vagy óriási főellenfelek, pozícióba kell állni, a képességeknek megfelelő speciális eszközök bevetésével. Van, aki lángszóróval, más kiságyúval, megint más robbanószerekkel osztja a lényeket, a medic gyógyít, de akár légicsapást is kérhetünk, ha úgy tartja kedvünk. Ha pedig a főbb feladatok megvannak, jöhet az evakuálás, ami egy minden korábbinál hatalmasabb raj érkezését jelenti, ezzel az utolsó pillanatokban is életveszélyes helyzetbe sodorva a játékosokat. Mindehhez és a sikeres teljesítéshez legalább egy óra kell, mialatt a kijelölt pontokon túl bejárjuk az épületeket, összeszedünk minden hasznos holmit, beindítjuk a generátorokat (a fénynek köszönhetően jobb a célzási rátánk), beüzemeljük a rendelkezésre

ÉRTÉKELÉS

BÖJTÖS

GÉPIGÉNY

Intel Core i5-2320 3.00 GHz, 4 GB RAM, ATI Radeon HD 3800 vagy Nvidia GeForce 9600 GT, 2 GB HDD

Kifejezetten taktikus és a megszokottnál nehezebb akció-RPG, amely kellően nyomasztó is.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Rendkívüli módon épít a csapatjátékra, a kihívás pedig kellőképpen magas, mindeközben szinte megunhatatlan és durván élvezetes.

KONTRA

Néha már-már túlságosan szemét, a töltény pedig kifejezetten fogyóeszköz, amiből igen ritka az utánpótlás. Sok múlik a társakon.

78%

álló lövegeket. Ha pedig csak egyvalaki hátráltatja a csapatot a lassúságával, túl merész és öngyilkos jellegű akcióival, akkor máris nagy az esély a bukásra.

MENETELÉS A VÁGÓHÍDRA

A The Red Solstice tényleg kifejezetten nehéz. Az atmoszféra, a hangulat eleve rendkívül nyomasztó, a hanghatások és zenék miatt folyamatosan feszélyezve érezzük magunkat, pár kör letudását követően pedig tudjuk azt is, hogy nem számíthatunk semmi jóra. Ha nincs elég felszerelésünk, elbuktunk. Ha nincs elég lőszerünk (márpedig azzal nem leszünk túlzottan ellátva), és az üresen kattogó csúzlik nem rémítik meg a támadó hordát: elbuktunk. Ha nem figyelünk társainkra, azokat pedig egyesével ragadják el a szörnyetegek: elbuktunk. Mindez a (10-20 órás) kampányra és az egyszemélyes Survivalra különösen igaz, elvégre nekünk kell odafigyelni minden harcosunkra, miközben a szörnyek keltetőit is el kell pusztítani, hogy a gyilkos teremtmények ne rohanjanak le minden irányból. Emellett viszont roppant izgalmas, hosszan tartó játékot sikerült szállítania az Ironwardnak, ami még stílusosan is került tálalásra, noha a B-filmek világát is érezni a párbeszédeken és történéseken, amik mondjuk valahol illenek is a történethez. Sajnos a multiplayer pepecselős mivolta, hosszú ideje és a nehézség miatt nem biztos, hogy sokan kitartanak mellette, de a koncepcióban sok minden rejlik, az eredmény pedig összességében nagyon pozitív.

Chronicle Keepers: The Dreaming Garden

[ÍRTA **GEBBBE**] **Egy varázsvilág kiált segítségért, mert egy gonosz boszorkány tartja rettegésben lakóit, de ami ennél is vérlázítóbb, főszereplőnk édesanyját is fogva tartja. A feladatunk tehát megmenteni mindenkit, majd újraegyesíteni a családot. Nem bonyolult, ugye?**

Amikor megkaptam a feladatot, hogy teszteljek egy úgynevezett HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure) játékot, nagyon megörültem, hiszen nagy rajongója vagyok a stílusnak. Ezt úgy kell elképzelni, hogy a történet felgöngyölítését trükkös fejtörők viszik előre, valamint bizonyos pontokon egy tárgyakkal telezsúfolt képen kell megtalálnunk a játék által kért elemeket. Ebből következik, hogy a történetvezetés elég lineáris, sokszor kiszámítható, de megmagyarázhatatlan módon mégis élvezetes, természetesen csak akkor, ha megfelelő a körítés is. Rétegműfajról lévén szó szívderítő tapasztalni, hogy ugyan megbújva, de egyre több cím töri át a kiadó által előnyben részesített eladási felületeket és költözik fel Steamre is. Ezúttal a lengyel PlayWay próbál meg könnyed szórakozást nyújtani számunkra.

Az ír mitológiára is építő HOPA nagyon szép helyszínekkel rendelkezik, sőt többek között ez az egyik legnagyobb érdeme.

A LEGENDÁS KÖNYV

Egy, az ír mitológiából ismert banshee (tündér- vagy szellemasszony) felelős azért, hogy lassan tíz éve nem tudunk semmit édesanyánk, Brenna hollétéről, csak egy medálból megmaradt apró töredék emlékeztet minket a szörnyű napra. Ez a függő réges-régen egyben volt, a legendás vidék mindenkori uralkodóasszonyának nyakában volt a helye, majd annak legidősebb lánya örökölte meg, mikor eljött az ő ideje. Na, de mi történik akkor, ha ikerlányokkal áldja meg a sors a regnáló úrnőt? A hatalmat meg kell osztani a testvérek között, és bízni abban, hogy bölcsen sáfárkodnak majd vele. Az élet azonban nem mindig úgy alakul, ahogyan azt szeretnénk. Tíz kemény év, ám egy napon egy könyvesbolt előtt elsétálva megakad a szemünk egy nagyon régi kiadványon. A rajta lévő szimbólum megegyezik a medálunkon találhatóval, szóval ránk vár a feladat, hogy belenézzünk, és kiderítsünk mindent a múltról. A történetről bőven elég ennyi, a játékos feladata, hogy ezt körülbelül 3-4 óra alatt összerakja, majd annak rendje és módja szerint befejezze. Igen, jól olvastátok, a műfaj sajátossága a sokszor rendkívül rövid játékidő, rutinosabbaknak meg sem kottyan akár nehezebb fokozatokon sem. A Chronicle Keepers: TDG-nek három szintje van, mindenki a saját szája íze szerint válaszhatja ki a megfelelőt. Ha nem jól döntöttél, természetesen játék közben is meggondolhatod magadat.

MINDEN KEZDET NEHÉZ

A lengyel PlayWay csapata leginkább a Car Mechanic Simulator játékainak köszönheti nagyobb sikereit, de a könnyed játékok vonalán is egészen otthonosan mozognak. A korábban említett HOPA műfajba a Titanic's: Key to the Past mellett tesztünk alanya sorolható. A repertoár tehát kicsi, emiatt a játék során tapasztalhatók még a műfaj nagyágyúira nem jellemző gyermekbetegségek. Grafika és látvány terén már-már a felső kategóriába sorolandó a játék, de a kellemes zenét néhol a fület bántó szinkronhangok és egyéb hanghatások nyomják el, magyarul nem árt, ha saját magunk egyensúlyozzuk ki ezt a beállításokban a zene hangosításával. Két alkalommal találkoztam olyannal, hogy egy keresendő tárgyból több is volt a képen, de csak egyet fogadott el a program jónak. Nagyon fontos, hogy a nálunk lévő medáldarabon át minden egyes helyszínt jól fésüljünk át, hiszen sok fontos tárgy és a történetünk darabkái csak ily módon szedhetők össze. Eleinte ez idegesítő dolog, mivel a történet elején csak kis területet láthatunk be vele. A stílus velejárója, hogy a játékok nagy százaléka rendelkezik egy alap és egy gyűjtői verzióval is (Steamen csak ilyen van mindegyikből), melyek akár sok esetben egy játszható kiegészítő történetet tartalmaznak; jelen esetben a CE kimerül pár háttérben és a külön hallgatható zenei anyagban. Mindent egybevetve a Steam 5 eurós árcímkéje reálisnak mondható, megszállott HOPA kedvelőknek egy kiszámítható, de kellemes időtöltés lehet.

Itt is jól látható, hogy mennyire minőségi formában, nem mellesleg szemkímélő módon lett tálalva a tárgykeresgélés.

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
PlayWay S.A.

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Pentium 4 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB DirectX 9.0c kompatibilis, 1,6 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Aki könnyed szórakozást keres, bátran próbálja ki. A HOPA piac elég telített, ez közepes próbálkozás.

GRAFIKA: **65%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Nagyon szép helyszínek, példásan megalkotott és szemkímélő tárgykeresős betétek.

KONTRA

Gyenge szinkronhangok, alkalmanként kicsit felületesen kevert háttérzajok, pár félrevezető tárgy.

70%

The Escapists

[ÍRTA WILSON] **A 2015-ös év a börtönöké: tavasszal megjelent az Escapists, ahol szökni kell, ősszel pedig érkezik a végleges Prison Architect, ahol pedig ellenkezőleg, börtönt építeni. A furcsa helyzet az, hogy az utóbbi szórakoztatóbb.**

Nagy elmaradásunkat pótoljuk a The Escapists teszttel, hiszen eredetileg jó régen, idén februárban jelent meg, de sem akkor, sem azt követően nem volt lehetőségünk a mélyére ásni, noha az elmúlt évtizedekben gyakorlatilag csak Worms-epizódokat gyártó Team17 ezzel ugrott ismét igazán fejest a játékkiadói bizniszbe, a Mouldy Toof Studios játékát már tavaly felkarolva, kihasználva a Steam Korai hozzáférés programjának előnyeit. Kár, hogy a végeredményen ez nem látszik – mármint ha csak az élményre koncentrálunk.

A REMÉNY RABJAI

Pedig a The Escapists lényegében egy piaci rést töm be, hiszen börtönös játékból alig egy tucat jelent meg az elmúlt másfél évtizedben, emlékezetes, vagy említésre méltóból pedig annál is kevesebb. Ráadásul ez nem akciójáték és nem is tycoon, vagyis sem agyatlan lövöldözésbe, sem pénzügyi machinációkba nem kell bonyolódni – „csak" meg kell szökni.

Aki már látott életében börtönt (filmen, könyvben vagy a híradóban) az tudja, hogy ez nem éppen a világ legegyszerűbb dolga – elvégre mi is a börtön értelme, ha nem az, hogy a falai között tartsa azokat, akiket odarendeltek? Sikeres börtönszökésről évről évre hallani, de ezek mindig egyedi esetek, és ez nemcsak a valóságra, de az Escapists világára is igaz, hiszen itt is minden intézmény valóságos erőd, ahonnét nem lehet csak úgy kijelentkezni. Vagy le kell tudni a kiszabott időt, vagy meg kell találni a rést a pajzson... ha pedig ilyen nincs, akkor csinálni kell egyet.

Az Escapists általad irányított főhőse tehát egy rab, akinek egyetlen célja van: kijutni a szabad emberek világába. Ezt több intézményben is el kell játszani – az első még egy egyszerű, a legjámborabb bűnözőket magába foglaló objektum, az utolsó pedig olyan erőd, ahol látszólag még egy tank is kevés lenne a kitöréshez. A játékmenet jelentős része ezért igazából nem áll másból, mint a napi rutin követéséből: nyolckor ébresztő és névsorolvasás, kilenckor reggeli, tíztől szabad foglalkozás, aztán ebéd, testedzés, munka, vacsora, még egy kis szabadidő, majd villanyoltás. Így megy ez minden nap.

Izgalmas? Egyáltalán nem: a napi rutin pont annyira monoton, mintha az ember tényleg egy börtönben sínylődne, és igazából ez az Escapists legnagyobb baja: annyira hitelesen adja vissza a bezártságérzést és az órára beosztott életformát, hogy az már az élvezet kárára megy.

KI A MÓKUSKERÉKBŐL

Pedig vannak kifejezetten ötletes és egyedi megoldásai, még ha ezt a játék nem is mutatja meg, az oktatómód ugyanis az irányításon és a tárgykészítés alapjain túl a világon semmit sem magyaráz el. Így azt sem, hogyan lehet új munkát szerezni, miként működik a csempészáru világa, mi módon tudsz bandákba verődni, kijátszani az őröket és a biztonsági rendszereket, alagutat ásni és annak nyomait eltüntetni, vagy az egyes tárgyakból mit lehet létrehozni. Ezt mind neked kell kitalálni, ami persze nem lenne baj, ha a folyamatos próbálkozás és a napi rutin vegyítése nem torkollna érfelvágósan borzalmas monotonitásba, aztán frusztrációba. Így megtörténhet, hogy kivájsz egy lyukat a falban, ott tárolva az értékes cuccaidat, a rejtekhelyet poszterrel takarva el; hogy minden rabbal jó viszonyba kerülsz, és lázadást szítasz; hogy álkulcsokat készítesz, vagy őrnek adod ki magad. És az is, hogy semmit sem fogsz látni az Escapists ezen részéből, csak azt, hogy meg kell csinálnod a munkát, hogy enned kell, amikor mondják, és hogy bármikor elveszíthetsz mindent, ha a legrosszabb időben kutatják át a celládat, vagy egy rab úgy dönt, most jött el a napja, hogy megismertessen a belső szerveiddel a folyosón vagy a zuhanyzóban.

Hiába az alapjáték kiadása óta megjelentetett letölthető tartalmak, a The Escapists sajnos nem lett élvezetesebb.

Az Escapists élvezetéért ugyanis meg kell küzdeni, pont, ahogy a börtönből való kijutásért is; hatalmas kihagyott ziccer ez, ahol a remek ötleteket nem sikerült sem kibontani, sem élvezetes játékmenetbe csomagolni. Így a játék pont annyira élvezetes, mint egész nap egy cellában senyvedni – bár szimulátornak így igazából tökéletes.

ADATOK

KIADÓ
Team17

FEJLESZTŐ
Mouldy Toof Studios

MŰFAJ
akció-kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU 2.4 GHz, 2 GB RAM, Intel HD 4000 VGA, 500 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

A The Escapists olyan, mint börtönben lenni: az ember újra és újra lefutja ugyanazokat a köröket, és reménykedik benne, hogy a következő nap majd sikert hoz – csak ez épp élménynek nem túl kellemes.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

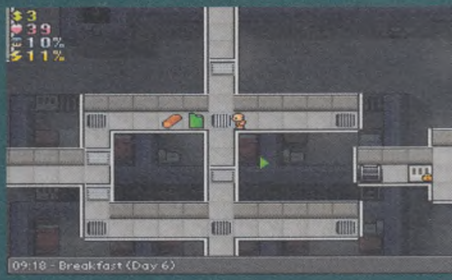
PRO

Hangulatos tálalás, egy-két elég jó játékmechanikai elem.

KONTRA

Rettenetesen repetitív és monoton, és szinte semmi segítséget nem ad.

65%



Legends of Eisenwald

[IRTA LOR] **Az indie fejlesztőknek köszönhetően a kissé kopottas, körökre osztott stratégia műfaja sincs elhanyagolva: a Legends of Eisenwald a középkori Németországba kalauzol el minket, hogy kastélyokat foglaljunk el, és néha jól leverjünk pár parasztot.**

Oroszországról sok minden jut az ember eszébe. Első körben a vodka, aztán Putyin, a TBS műfaj kedvelői pedig akár a King's Bounty-sorozatot is odabiggyesztenék a sor végére. A ruszkik bizony játékot fejleszteni is szeretnek – igaz ez az Aterdux Entertainmentre is, amely indie csapat lévén a jól bevált közösségi finanszírozás útját választotta a Legends of Eisenwald megvalósításához. A két évig korai hozzáférésben pátyolgatott kaland nemrég gördült ki teljes fényében, és bár nem korszakalkotó darab, de rendkívül szórakoztatóra sikeredett.

AZ ÉN VÁRAM

A LoE egyik érdekessége, hogy témaválasztás terén eltér a többi felfedezős TBS-től: a Heroes of Might and Magic és a King's Bounty által is képviselt, általában high-fantasy miliőt levetkőzve egy kicsit komorabb, realistább környezetbe helyezi a hexacsatamezőket. Ehhez helyszínül a középkori Németország szolgál, ahol bizony nincsenek elfek, ördögfattyak és tűzlabdákat köpködő varázslók, annál inkább zsoldosok, királyok, íjászok és lovagok. Főhősünk három mesterség közül választhat induláskor: lehet Baroness, Knight vagy Mystic, melyek a hagyományos közelharcos-íjász-támogató triumvirátust fedik le. Mivel hősünk a harcokból is kiveszi részét, a választás csak játékstílusunkon változtat, magán a történeten semmit – egy királyi család leszármazottjaként éppen a tengerentúlról érünk haza arra, hogy a parasztok lázadnak, mi pedig nem tudunk bejutni a saját családunk kastélyába. Hamar kiderül, hogy már-már Game of Thrones-szerű árulás és gyilkosság áll a dolog hátterében, mi pedig egy meneküléssel karöltve nyakunkba vesszük a világot. Amint azt már említettem, ez nem a kedves elfek és a mágia birodalma, így csak hétköznapi poros romok, bányák, kastélyok és kocsmák övezik az utat, ahol harcosokat fogadhatunk fel, és ha ügyesen társalgunk, némi pletyka, esetleg küldetés is az utunkba akad. Feladatunk nem meglepő módon a világ felfedezése, harcosok toborzása és várak hódítása, eközben felszerelések gyűjtögetése – ezt azonban egy meglehetősen hibrid, kalandjáték/RPG/ stratégia mixben kínálja számunkra a Legends of Eisenwald.

ADATOK

KIADÓ
Aterdux Entertainment

FEJLESZTŐ
Aterdux Entertainment

MŰFAJ
RPG-stratégia

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Disciples III: Renaissance
2010 (KALYPSO MEDIA)

Might & Magic Heroes VI
2011 (UBISOFT)

ADJ KIRÁLY KATONÁT!

A bosszúhoz azonban először hadseregre van szükségünk, ami már egyedibben lett megoldva. Egy típusú harcosból nem raktározhatunk be száznyit (ahogyan például a King's Bountyban), alapvetően mindössze hat egységünk lehet a főhőst is beleértve, ami további kastélyok elfoglalásával tolható ki 12-re. A kevés egység kezelésének viszont magasztos célja van, ugyanis mindegyiküket testre szabhatjuk, ami némi szerepjátékos vonással dúsítja a stratégiai játékot. Az utunk során szerzett felszereléseket és különleges italokat katonáinkra lőcsölhetjük (és akár hátast is adhatunk alájuk), ők pedig csatáról csatára fejlődnek is: tapasztalati pontokat szereznek, és szintet lépnek. Ekkor azonban nem skilleket kapunk, hanem egy fejlesztési fán választhatjuk ki, hogy merre szeretnénk továbblépni – így lesz az egyszerű parasztból kardforgató, majd lovag. A játék ezen vonása rendkívül szórakoztató, és a legjobb az egészben, hogy egy halál esetén nem tűnik el véglegesen az adott egység, csak kispadra kerül pihenni. Ezt az örömöt azonban a LoE feláldozza a narratíva oltárán, ami némileg letöri az ember szarvát, főleg azokét, akik a szerepjátékos-fejlesztgetős vonás miatt élvezik a programot: bár egy fejezet befejezése után a főhős szintje és felszerelése (illetve a legtöbb esetben annak egy része) megmarad, a feltápolt egységeket sokszor teljesen hátra kell hagynunk, a rájuk aggatott cuccokkal együtt. Ez dühítő tud lenni, hiszen órák munkája veszik semmibe a látszólag nem túl izgalmas fordulat kedvéért – addig viszont a legjobb vért és fegyver kiválasztása jár

A kezelőfelület nemcsak kényelmetlen, de meglehetősen puritán is, ami miatt igazán fontos gombok vesznek el a háttérben.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MÉRD FEL A HELYZETET!

Lesznek olyan ellenfelek, akikkel nem tudod elkerülni az összecsapásokat, és olyan egységek is, akik elől ügyesen kitérhetsz. Ha egy csapat megtámadható, akkor a kurzort fölé húzva két kard jelenik meg. Mielőtt azonban rájuk vetnéd magad, érdemes a jobb gombbal megvizsgálni a sereg összetételét, ezzel láthatod, hogy hány és milyen típusú harcost tartalmaz a horda – sokszor elenyésző a létszám.

OKOSAN KÖLTS!

Különféle magányos harcosokra, zsoldosokra bukkanhatsz a kocsmákban, akik állandó jövedelemért cserébe harcolnak az oldaladon, ám ha a pénzed elfogy, akkor használhatatlanok lesznek. Bár erősebbek, mint a kastélyokban felbérelhető karakterek, sokkal drágábbak is. A fejezet elején még felesleges megvásárolnod őket, mivel rengeteg pénzt szipkáznak el, és az egyszerűbb harcosokkal is győzhetsz.

NE UDVARIASKODJ!

Mint már említettem a tesztben is, hiába próbálsz erkölcsös és jólelkű uralkodó lenni, ez nem az a korszak. A játék számtalanszor kényszerít majd arra, hogy akár ártatlanokat is gyilkolj, és sok esetben lesz szabad választásod, hogy megtámadd-e egy másik király kastélyát. Mivel a több vár több toborozható egységet jelent, ezért félre kell tenni a vajszívet, és inkább mindenkit felkoncolni.

az eszünkben, és ezért szeretjük meg leginkább Eisenwald legendáját.

KARD KI KARD!

Mint sok más TBS esetében, a játékot legaddiktívabbá a harc teszi, ami egyedire és dinamikusra sikerült. Amint egy rosszarcú bagázsra kattintunk a stratégiai térképen, rögtön a hatszögmezőkből álló harci porondon találjuk magunkat – azonban mielőtt megindulna a hepaj, nem választhatjuk ki, hogy ki honnan induljon, és később sincs szabad egységmozgatás, karakterünk csak támadáskor lép lendületbe. Egy közelharcos továbbá csak a közelében lévő ellenségeket támadhatja, illetve azokat, akiket nem takar el másik egység. Javarészt ezzel kell taktikázni, környezeti elemek nem díszítik a pályát, a sebzés mértéke pedig a szokásos módon, a kurzort a támadni kívánt fél fölé húzva olvasható le. Mindez meglehetősen egyszerű, könnyen érthető és puritán, ha pedig a sokadik gyengécske parasztfelkelést vernénk vissza tápos seregünkkel, elegendő megnyomni az automatikus gyorsmeccs gombot, hogy átugorjuk az egészet.

A játék sem különösebben nehéz, ám nem árt a mellékküldetésekből is minél többet elvégezni, hogy erősebbé váljon főhősünk. Az adott fejezetből nem lehet visszatérni az előzőbe, így ha kicsit elhanyagoltuk a tápolást, akkor izzasztóbb dolgunk lesz a következő felvonásban. Bár a bosszúra épülő alapsztori nem olyan, amit már ne láttunk volna máshol, sajnos a főszál sincs egyértelműen vezetve, és sokszor már csak átugorjuk a szöveges paneleket (amiből rengeteg van). A küldetéseket és a feljegyzéseket egy naplóban találjuk, ami mind tartalmilag, mind kezelőfelület terén elnagyolt és kusza. Amellett, hogy az oroszról angolra fordítások okoznak némi szemöldökfelvonást, nem mindig kapunk egyértelmű fogódzót, hogy hol rejlik a küldetés következő láncszeme, ami inkább tervezési hiba. Nagyon sokszor belefuthatunk olyanba is, hogy egy missziónak már valójában egy második állomásába botlunk úgy, hogy az elsőt még nem aktiváltuk. A másik legzavaróbb dolog a történetben, hogy mi maguk sem vagyunk tisztában azzal, melyik oldalon állunk: bár látszólag hősünk az, akinek megölték a családját, nem ritkán úgy fogunk előrejutni, hogy parasztokat félemlítünk meg, vagy legyilkoljuk őket, csak a cél érdekében – ez mennyivel jobb? A hős semmiképpen nem heroikus, és még azonosulni sem tudunk vele – nemhogy nincs kibontva, de azt sem tudjuk, hogy jó vagy rossz fiúk vagyunk-e.

VISSZA A KÖZÉPKORBA

A Legends of Eisenwaldot valódi nosztalgikus hangulat övezi, és ez nem feltétlenül a témaválasztás miatt van. Elavult megjelenése jó pár évvel ezelőtti játékokat idéz, ám a sötét tónusok és díszlet az aláfestő zenével együtt kimondottan hangulatossá teszi. A kis büdzsé miatt szinkron helyett kizárólag szöveges tartalmakon át követhetjük a beszélgetéseket és történetet, ám ez mégsem okoz hiányérzetet, és megdolgoztatja a játékos fantáziáját is. Ez azonban nem mentség a kezelőfelület egyrészt puritán, másrészt kicsit kényelmetlen kialakítására: az időt szüneteltető gombra sokszor lehet szükségünk (például olyan küldetések esetén, amikor fontos az időzítés), ám ez amellett, hogy pici, nem is túl előnyös helyen található. Az ellenséges karakterek kijelölésére sem reagál sokszor a program, de ennél is súlyosabb, hogy a korai hozzáférés ellenére még elég sok bug és technikai probléma bújik meg a kódban – a legzavaróbb számomra a hosszabb játékidő esetében tapasztalt kilépés és összeomlás volt.

Látható tehát, hogy a Legends of Eisenwald nem egy korszakalkotó műnek készült, de ezt nem is szabad neki felróni, hiszen nem ez volt a célja. Ami viszont igen, azt sikerül teljesítenie: bőséges tartalmat zsúfolt bele az orosz csapat, ami akár 50 órányi játékidőt jelent, és ez a régi vágású TBS-rajongóknak meglehetősen imponáló, ha megszokják a technikai kényelmetlenségeket. A harcok és az egységek erősítése addiktív, a világ magában hangulatos, azonban a történet és Eisenwald népe nem fog bennünk túl mély nyomot hagyni. G

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 3 GB RAM, GeForce GT630 vagy Radeon HD 6670 VGA, 2 GB HDD

Középszerű középkori, körökre osztott móka, bőséges tartalommal és gyermekhibákkal. Ha nagyon szereted a műfajt, akkor próbáld ki – ha nem igazán, akkor nem ez fogja veled megszerettetni.

GRAFIKA: **68%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Rengeteg küldetés, addiktív és egyszerű harcrendszer, a harcosok egyedi fejlesztése és az RPG-elemek.

KONTRA

Technikai hibák és bugok, kényelmetlen interfész, jellegtelen és logikátlan történet.

70%

HAJTSD BE A LÓVÉT!

A kezelőfelületen az aranyad mennyiségét látod, a mellette lévő plusz szám pedig azt jelzi, hogy naponta mennyi pénzt termel számodra a birodalmad. Ez azonban nem vándorol automatikusan a zsebedbe, magadnak kell beszedned azt. A szám fölé húzva a kurzort leolvashatod, hogy mely épitmények termelik neked a lóvét, legyen az falu vagy kastély. Menj el hozzájuk, és szedd be a sápot!

NE LÉGY LUSTA!

A játék egyik jellemzője, hogy nincs átjárás az egyes fejezetek közt. Ezért ha továbblépnél, előtte győződj meg arról, hogy a lehető legerősebb a karaktered – ne hagyj hátra túl sok elvégzetlen mellékküldetést! Ha csak a főszálat viszed, nagy rá az esély, hogy a következő fejezetben alaposan megizzadsz, esetleg nem is tudsz továbbjutni. Érdemes erre az esetre egy mentést is tartogatni.

NÉZD MEG AZ ÁRAKAT!

Ha egy feleslegessé vált fegyver vagy valamilyen értékesebb tárgy van a birtokodban, nem érdemes rögtön az első helyen eladni azt. Nemcsak a piacokon, de a várakban és falvakban is van adásvétel, és sokszor eltérő árakat ajánlhatnak ugyanazért a felszerelésért. Ha éppen pénzszűkében vagy, akkor érdemes minél több helyen megnézni a kínálatot, mert lehet, hogy lényeges különbségekre bukkansz.

RÖVIDÍTSD A CSATÁT!

Ne feledkezz meg arról, hogy van gyorsgomb a csaták lezavarására – használd bátran! Sokszor fog megesni, hogy a lázongók elfoglalják egy faludat, vagy éppen útközben sikerül elkapnod őket, de jellemzően nem túl veszélyesek. Ekkor egy gombnyomással megkímélheted magadat a felesleges percektől, amit bizony érdemes kamatoztatni, hogy időben és tapasztalati pontban is hatékonyabb légy.

EUROPA UNIVERSALIS IV
COMMON SENSE

[IRTA TIKA] THOMAS PAINE 1776-BAN MEGJELENT COMMON SENSE, AZAZ A JÓZAN ÉSZ CÍMŰ POLITIKAI RÖPIRATA ÚGY TŰNIK, MEGIHLETTE A PARADOX SVÉD KOPONYÁIT, ÉS INNENTŐL REMÉNYKEDHETÜNK, HOGY A SORON KÖVETKEZŐ KIEGÉSZÍTŐ NEM CSUPÁN A CÍMÉBEN, DE SZELLEMISÉGÉBEN IS KÖVETNI IGYEKSZIK AZT.

Ki is volt az a Thomas Paine? Politikus, publicista, fiatal korában kalóz – egy Halál nevű kapitány alatt szolgált, a Szörnyű fedélzetén, szóval az élet néha tényleg tud olyat produkálni, mint egy Rejtő regény, ám Paine mindenekelőtt a köztársaság elkötelezett híve volt, aki írásaival olyan embereket inspirált, mint George Washington és Thomas Jefferson. A Common Sense-t akkoriban félmillióan olvasták el, és jelentős szerepe lett Amerika függetlenné válásában. A Paradox pedig úgy belelkesedett a megtalált ötlettől, hogy e-könyv formában újra kiadta a művet, ám nekünk itt és most nyilván fontosabb, hogy az EU4 arculatát miként rendezte át az új expanzió.

Kezdjük a legfontosabb változtatással, amely minden nemzetet egyformán érint. Eddig ugyebár bármely tartományt büntetlenül teleszórhattuk épületekkel – nos, a közvetlen építési költségekből mostantól a monarch pontokat kiiktatták, sőt a régió földrajzi adottságaitól és a fejlettségi szintjétől (tessék jól megjegyezni azt a szót, hogy development!) függ, hogy egy adott területre mennyi infrastruktúrát rakhatunk le. A földrajzot nem tudjuk átírni, de a development mutatók ikonján – adó, emberanyag és termelés – a vidék panorámáját szimbolizáló kép alatt taszajthatunk egyet-egyet a megfelelő monarch pontok beáldozásával. Amit tehát az épületek árán megspóroltunk, azt a fejlesztési alap nyeli el, méghozzá sokkal nagyobb léptékben, például egy újabb katonai szint 50-60 military pontba kerül. A szintlépés természetesen hozzáadódik a development értékhez, amiből pedig 10-20 kell, hogy a következő extra épülethelyet kiváltsuk. Az ötlet szépen hangzik, mármint hogy a vidékfejlesztést kombinálták az egymásra épülő infrastruktúrával, ugyanakkor mivel az utolsó ingyenes tapasz mindenképp átrendezi az építkezést, de csak a Common Sense biztosítja a bővítési lehetőséget, így ráadásul még ügyes üzletpolitika is. Thomas Paine, mondjuk, ettől biztos forgolódik a sírjában...

PARLAMENT, KENŐPÉNZ, NEM ISMERŐS?

Friss fejlemény, hogy az erőd nélküli területek szinte azonnal elesnek egy ostrom során, márpedig az erődítmények fenntartása és építése piszok drága (plusz, ha két építési helyed van, khm...). A szeparatista mozgalmak is megszaporodtak, miközben az elfoglalt tartományok jogi státuszának rendezése (core) még költségesebb. Rengeteg monarch pontot emészt fel ez a rendszer, és hogy a helyzet ennél is bonyolultabb legyen, az alkotmányos berendezkedéseknél, például Angliában, megjelentek a parlamentek. Az országgyűlésben tízéves ciklusonként szavazásra bocsáthatunk egy amolyan rendeletfélét, teszem azt, támogatnánk a tudományt, vagy nagyszabású flottaépítésbe kezdenénk, és olyan jó kis bónuszokra pályáznánk, mint hogy holnaptól 10 százalékkal magasabb legyen az adóbevétel. Ezt azonban csak úgy tudjuk átvinni a vaskalaposokon, hogy néhányuknak kedvezményeket teszünk (mindegyik képviselő egy provinciát személyesít meg), lazítunk az autonómián, felhasználunk némi kenőpénzt, szóval épp, mint a való életben. A német-római császár intézménye sem maradhatott ki a jóból, itt talán a legfontosabb előrelépés, hogy a birodalom területén belül létrehozhatunk hét szabad várost. A titulust kizárólag az egy tartományból álló nemzetek kaphatják meg, és jóval nagyobb adóbevételt generál, sokkal több emberanyagot dob be a közösbe, ráadásul minden külső támadás esetén hadba vonulási kötelezettséget ró ki az újfajta kormányzatra.

Lassan minden Paradox-kiegészítőnél leírhatjuk, hogy komoly újításokat hoznak az alapjátékba – ez se kivétel!

VOLT EGY BIRODALMAM...

A Common Sense-ben persze jóval több van, mint a fent felsoroltak, a buddhizmushoz rendelt karmapontok, a teokráciák örökösödési rendszerébe bevitt események, vagy a protestánsoknál az egyház erősödő szerepe mind-mind újabb távlatokat nyitnak meg az eddig talán kevésbé kedvelt nemzetek felé, jómagam pedig örömmel rugdostam kifelé a haszontalan bónuszokkal megáldott tanácsadókat is. Sajnos az expanzió a korábbi mentésekkel nem kompatibilis, úgyhogy a régi birodalmak mennek a levesbe, tehát itt az ideje, hogy mindent újra felépítsünk – csak most már a józan ész segítségével. G

ADATOK

KIADÓ **Paradox Interactive**

FEJLESZTŐ **Paradox DS**

MŰFAJ **grand strategy**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Intel Pentium IV 2.4 GHz / AMD 3500+, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 / ATI Radeon X1900 512 MB, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ajánlott bővítmény, ugyanis a hiánya tényleg korlátozza az alapjáték egyik funkcióját. Összességében statikusabb birodalmakat eredményez, és jóval több törődést igényel, mint bármelyik korábbi DLC.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

A parlamentben, az újraírt infrastruktúra részben és az apróságokban sok jó lehetőség van.

KONTRA

Nem kellene a fizetős tartalmat ráverni mindenkire, és a monarch pontok miatt az uralkodók kvalitásai túlságosan is előtérbe kerültek.

83%

90%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, az Europa Universalis IV tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/eu4

Crusader Kings II – Horse Lords

[ÍRTA TIKA] ***A Paradox sikerjátéka újabb komoly kiegészítőt kapott, és ezúttal nincs finomkodás, mint a Way of Life-ban. A középkori örömök hajszolása után a Horse Lords jurtát állít, nyilakat hegyez, és odacsap a nyugatnak!***

Nomen est omen, ahogy a művelt latin mondja, tehát 15 eurónyi zsetonért nem kevesebbet kapunk, mint a teljes ázsiai nomád kultúrát. Oké, a The Old Gods DLC egyszer már majdnem összehozta ugyanezt, de az egy általános pogány keret volt, míg itt kifejezetten a keleti lovas nemzetekre, és főleg a mongolokra lett rászabva a kabát, Aranyhordától a Tatárjárásig.

Na de lássuk a medvét! A változás már első pillantásra szembetűnő, kezdve a TOG óta a pogányokat jellemző fosszínű panelekkel, ami tulajdonképpen nem is csúnya, de ennél is fontosabb, hogy a sokkal inkább egy szakrális háló, hatalmi harcokkal, vérszerződésekkel, és persze a nagy hal itt is megeszi a kicsit: az apró klánok beolvaszthatók, ám ha túl nagyra nőnek, az is végzetes lehet.

A MAGYAROK NYILAITÓL... MOST NEM MENT MEG SEMMI!

A Charlemagne DLC tulajdonosai számára a kínált élmény sokkal teljesebb lesz, azon egyszerű oknál fogva, hogy a magyarok a 769-es kezdésnél éppen ideális pozícióban vannak, a Kárpátok keleti oldalán, a kazárok szomszédságában. Az etelközi kalandozások, vagy egy későbbi honfoglalás újrajátszása pedig nem piskóta. Néhány

A Crusader Kings II-ben eddig is döbbenetes volt a szimuláció, de ezzel a kiegészítővel vált igazán életszerűvé.

törzsszövetségben élő népeknél átalakult a kijelző felső része. Megjelent például a populációt mérő szám, amely egyben jelzés is, hogy nem a hagyományos középkori birtokrendszerre épülnek a hordák, hanem egyfajta vándorló közösségre. A népesség pedig az elfoglalt sztyeppe méretétől függően nő vagy csökken, és a teljes országokat célba vevő invázió akkor indítható el, ha a limit 90%-át elértük, tehát közel vagyunk a túlnépesedéshez. Mivel nincsenek várbirtokok, így a hadsereget (ami tulajdonképpen egy állandóan fegyverben lévő fosztogató horda) a pénz és presztízskészletből vásároljuk össze, a létrehozható katonai erő (manpower) méretét pedig a populáció határozza meg. Az egymás alá és fölé rendelt törzsek viszonya sem a vazallusokét idézi, ez apróbb bugon azért megbicsaklik a dolog, mert annyi nőtlen karaktert, mint itt, még sosem láttam – aztán a játék indítása utáni másodpercben fél Ázsia megházasodik. Jenőnek, dicső kagánunknak én is kerestem asszonyt, de nem ám valami nyugati hercegnőcskét, mert az errefelé óriási arcvesztés. Aztán kapott egy lovat is (új opció az Intrika résznél), a hátas ugyanis a nomádoknál nem tréfa, több presztízs jár vele, mint a nőkkel. Csak semmi hancúrozás – mármint nem a lóval –, és semmi kényelmes tespedés, ugyanis a horda türelmetlen, és ha nem kezdünk el hamarjában háborúzni, ránk gyújtják a jurtát (a presztízs csökken, ha túl hosszú a békeidő). A szabad terjeszkedés korát éljük, bármely szomszédos tartományra azonnali casus bellink (jogos hadüzenet) van, sőt a célpontokra rákényszeríthetjük a rendszeres hadisarc (tributary) fizetését.

A rivális, vagy épp barátságra törekedő nemzetekkel való kapcsolattartás ezen kiegészítőben is fontos szerephez jut.

ADATOK

KIADÓ **Paradox**

FEJLESZTŐ **Paradox DS**

MŰFAJ **grand strategy**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon X1900 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A feudális népek retteghetnek – joggal, ugyanakkor mongol és nomád (nem utolsósorban magyar) szempontból érdekes aspektus került be a CK2-be. A balansz elcsúszott, bugokból is akad, de ismerve a Paradoxot a helyzet javulni fog.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nomádokhoz csatolt eseményhalmaz, a törzsi viszonyok rendezése, és egy képlékeny, magasabb sebességfokozatba kapcsolt ázsiai régió.

KONTRA

Sok az apró hiba, és néhány kisebb fék kell, hogy a túl hatékony lovas áradatot visszafogja.

80%

TE IS FIAM, ÖDÖN?

Az örökösödés végre normális mederbe lett terelve, a fiúk és fiútestvérek közül a legnagyobb presztízzsel rendelkező gazember visz mindent, és hogy a kiszemeltünk biztosan üljön a nyeregben, még idejekorán elküldhetjük zsoldosnak (új diplomáciai opció fiúgyermeknél, cím nélküli tesónál), hogy hírnevet és megbecsülést szerezzen – amennyiben pedig élve visszatér, kiváló parancsnok lehet. A commanderek szerepe egyszerű, a sereg szárnyain végrehajtott bekerítő támadás ugyanis csak akkor működik, ha oda is kerül egy vezető (az uralkodó és a marsall mellé lehet kinevezni négy hadvezért).

LOVAS RETTENET?

Az expanzió érdemei közé jegyezzük fel, hogy a mai Kína területén fekvő Tarimmedence kulturális viszonyait is átrendezte, ez pedig az ujgur, kitaj népcsoportok és a Selyemút kapcsán (kereskedelmi állomások) lehet érdekes. A hátulütői közé a megbokrosodó MI-t, a karakterek portréit összekuszáló bugokat és azt a tényt sorolom, hogy a nomádokat alaposan „túltolták": erős, csak lovasságból álló hadsereg, könnyű expanzió (állandó CB a szomszédokra), és a területvesztségre sem érzékenyek.

[ÍRTA BÖJTÖS] **A PILLARS OF ETERNITY UTÁN SEMMI MEGLEPŐ NINCS ABBAN, HA MÉG UGYANABBAN AZ ESZTENDŐBEN MEGJELENIK EGY MÁSIK, A KLASSZIKUS RPG-K VILÁGÁT IDÉZŐ JÁTÉK – AZ AZONBAN IZGALMASABBÁ TESZI A HÍRT, HOGY AZ RTS-EK STÍLUSÁT IS VEGYÍTŐ KYN EGY KÉTEMBERES CSAPAT ALKOTÁSA.**

Már-már kijelenthető, hogy 2015 a labdajátékok (Rocket League, Blast Ball) és az RPG-k (The Witcher 3, Pillars of Eternity) éve lesz, ezen stílusokon kívül pedig átlagban csak megszokott minőségű (a „gagyi" és a „meglepően jó" között ingadozva, példaértékűt nem teremtve) produkciók láttak napvilágot. Na de milyen esztendő az, amely két igazán tartalmas és emlékezetes kaland után egy újabb hasonlót kínál a kiéhezett közönségnek? A holland illetőségű, kétfős Tangrin Entertainment egyetlen Flash-alapú program elkészítése után igen nagy fába vágta fejszéjét, és e tett szüleménye a Kyn, amely izometrikus, klasszikus RPG/hack 'n' hlash külsővel és játékmenettel keveri az RTS-ek világát, ráadásul teszi mindezt egy mágiával teli, a viking kultúrát életre keltő univerzumban, hogy izgalmasabb legyen az összkép. Azt gondolhatnánk, hogy ezt már nem lehet fokozni, azonban mikor a nehézséget kiválasztva nekiindulunk a történet felderítésének, majd megpillantjuk az első helyszíneket, és meghalljuk a legelső dallamokat, csak tátott szájjal ülünk a gép előtt, miközben a füles lecsúszik megdöbbenéstől félrebillent fejünkről: egy ekkora csapat is képes a csodára és egy (nem is annyira) csiszolatlan gyémánt megalkotására.

AZOK A FRÁNYA SZOMSZÉDOK

Bram és Alrik végre kiszabadul, hogy egy különleges küldetést követően együtt térjenek haza, ám meglepődve tapasztalják: korábban nyugodt és békés szülőföldjük harcok otthonává vált. A mindenfelé kóricáló vad farkasokon kívül az eleddig visszafogottan viselkedő aeshir hordák (goblinra hasonlító lények) is pusztításba kezdtek, hogy a csontvázakról ne is beszéljünk. Két karakterünket egyszerre (kijelölve mindkettőjüket) vagy külön-külön is irányíthatjuk, a szóköz lenyomásával lassíthatjuk az időt, illetve ilyenkor különböző parancsokat is kioszthatunk embereinknek. Ez a mechanika komoly stratégiai irányt ad a harcokhoz, ehhez ráadásul a különböző skillek is remekül asszisztálnak. A Mind (elme), Body (test) és Control (kontroll) ágakon erősíthetjük szintlépéseink után a varázslatainkat, fizikai erőnket, továbbá a csapdakészítési és távolsági harc képességeinket, amiken kívül még az észrevétlenségre is rágyúrhatunk. Mivel a végigjátszás során a későbbiekben több segítő szándékú harcost is összeszedhetünk, akik ideig-óráig velünk tartanak, ügyesen lehet taktikázni a különböző irányba fejlesztett főkarakterek és a plusz társak erősségeivel: értelemszerűen a varázslásban jártasak és íjászok inkább a hátvédsorban remekelnek, míg a tankok a frontvonalon válnak nagy segítséggé. Ami azonban a legjobb ebben a rendszerben: nincsenek korlátok, így mindenkit abba az irányba terelünk, amelyikbe szeretnénk, ezzel akár több „kaszt" lényegi speckóit egybekeverve a minél ütősebb kombináció érdekében. A hagyományos képességeken felül ráadásul ott vannak a felszedhető, megtalálható feedstone-ok, amik mágiával társítva különböző eredményeket mutatnak fel, tehát egy bizonyos kő többfajta variációra is képes, emberünk erősségeihez igazodva.

MENJ ODA, VIDD EL!

Ha már sikeresen kivégeztük a felvezető küldetést, majd eljutottunk a központi helyszínre, sorra nyílnak meg a terepasztalszerű térkép különböző városai és régiói, amik mind egy-egy újabb főszálas missziót, valamint ahhoz kapcsolódó mellékküldetéseket nyitnak meg. Az összeszedett megbízások a megszokottaknak megfelelően tetszőleges sorrendben abszolválhatók, így érdemes először az éppen felfedezendő térkép minden

ADATOK

KIADÓ
Versus Evil

FEJLESZTŐ
Tangrin Entertainment

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Dungeon Siege III
2011 (SQUARE ENIX)

Baldur's Gate: Enhanced Edition
2013 (BEAMDOG)

A TANGRIN ENTERTAINMENT KÉSZÍTETTE KYN AZ ÉV EGYIK LEGKELLEMESEBB MEGLEPETÉSE EDDIG.

TIPPEK, TRÜKKÖK

HASZNÁLD A KÉPESSÉGEID!

Nem droidokat, hanem virtuális karaktereket istápolgatsz, ezért ne is kezeld őket egyformán. A különféle képességeknek és fejlődési irányoknak köszönhetően menj rá a közel- és távolsági harc eltérő tulajdonságaira, majd a feedstone-ok nyújtotta kombinációkra, amelyek újabb lehetőségeket adnak a kezedbe, ezzel növelve a csapatod hatékonyságát, miközben kifejlesztheted a tökéletes egyensúlyt harcosaid között.

NE ROHANJ A SŰRŰJÉBE!

Amennyiben egyből nekiesel a támadócsapatoknak, a Kynben gyorsan a vágóhidra küldheted embereidet, ezért érdemesebb az ellenség formációit már a távolból megritkítani egy íjász segítségével, hogy a közelharci képességekkel ellátott karaktered közben szépen, megfontoltan végezhessen a közelbe érkezőkkel. Ezzel a taktikával egyszerűbben végezhetsz az opponensekkel, mintha fejjel rohannál a halálfalnak.

VÁLTS TAKTIKAI MÓDRA!

Minden elővigyázatosság ellenére bekövetkezhet egy kellemetlen helyzet, beüthet a krach, de ilyenkor sem kell megijedni, elvégre utolsó utáni mentsvárként ott a taktikai mód, melynél lelassul az idő és külön-külön is irányíthatod embereidet. Ez pedig újabb lehetőségeket ad a kezedbe, miszerint a gyógyító szépen felhúzza harcosaidat, az íjász meg mondjuk távolabbra helyezkedik a maximális hatékonyság kedvéért.

SZÉGYEN A FUTÁS...

Ha pedig minden kötél szakad és már nincs semmi reményed a győzelemre a támadóhordákkal szemben, akkor egyszerűen csak menekülj a már megtisztított terep irányába. Fuss, suhanj mint a szél – ha üldözőidet lehagyod, életerőd automatikusan töltődik, így visszatérhetsz a vereség színhelyére, plusz a már tiszta útvonalon akár baráti katonákkal is találkozhatsz, akik segítenek a nehezebb, körülményesebb harcokban.

MINDEN MISSZÓ SZÁMÍT!

Mint minden hasonló játék esetében, az XP a Kynben is nagyon fontos, éppen úgy, ahogy a teljesített küldetésekért kapott felszerelés is hasznunkra válik. Emiatt csak akkor hagyj el egy települést és régiót, ha már minden opcionális missziót megoldottál, nemcsak a sztori továbbgörgetéséhez szükséges főszálat. Ennek köszönhetően tapasztalati pontokkal vagy akár nagyszerű fegyverekkel is gazdagodhatsz.

FEDEZD FEL A TÉRKÉPET!

No, nem mintha a missziók és az árusok nem szolgáltatnának elegendő választékot a különböző páncélok, fegyverzetek és összetevők tekintetében, ám mégis, miért vernénk el nehezen szerzett pénzünket a kereskedőknél, ha útonútfélen kincsesládákra lelünk? Érdemes tehát a teljes térképet átfésülni, minden sarkot felfedezni, nemcsak a kötelező útvonalat bejárni, kutatásaidnak pedig meglesz az eredménye.

HASZNÁLD AZ AGYAD!

A játék végigjátszása során rengetegszer logikai feladványba botlik a bátor kalandor, ezek pedig időnként rendesen feladják a leckét. Ha elsőre nem megy valamelyik megoldása, ne ess pánikba, ne veszítsd el a reményt, csak gondolkozz logikusan. Nézd meg az összes lehetséges kapcsolót, figyeld meg azok eltérő hatásait, majd összegezd a látottakat, és így próbálkozz az aktuális feladat teljesítésével.

Egész egyszerűen bámulatos, milyen szép helyszíneket és mennyire erőteljes atmoszférát hozott össze a kétfős csapat.

egyes kis részletét kipucolni (hála az égnek nincs respawn, tehát legyilkolt ellenfeleink a földön is maradnak), a kisebb kéréseket megoldani, hogy utána a fővonalas misszióval foglalkozhassunk. A rendszer már az elején megmutatja viszonylag változatos formáját: az első méterek megtétele után belebotlunk egy bánatos apukába, akinek lányával a farkasok végeztek, miután pedig megkér a gyermek felélesztésére, egyből útmutatót kapunk a mágiahasználathoz, ami akár ilyen formában is tetten érhető. Szereplőink ugyan regenerálódnak (életerőnk nehezebb fokozaton is visszatöltődik – de csak ha nem vagyunk harcban, nincs a közelben támadó), elhullott társainkat, az NPC őröket könnyedén felhúzhatjuk, ha van elég manánk. Emellett ostromgépeket védhetünk egy úton haladva, erősítést kérve tisztogathatjuk végig a partvidéket, a falu lakóit biztonságos helyre juttatva küzdhetünk meg a támadók hordáival (érkezésük előtt csapdákat is lerakhatunk), foglyokat szabadíthatunk fel, de időközönként akár logikai feladványok megoldásában is jeleskedhetünk. Ez általában kapcsolók lenyomásával (embereink megfelelő elhelyezésével) érhető el, miközben a rendelkezésre álló vízmennyiséget porciózzuk a kívánt mértékben, vagy éppen a fényforrással játszadozva oldjuk meg az aktuális feladványt. Emiatt a játékmenet kellőképpen változatos, mindemellett pedig élvezetes.

VARÁZSLATOS UTAZÁS

A Kyn egy egészen különleges kaland, amin szinte meg sem látszik a kisebb költségvetés, vagy éppen a minimális emberi erőforrás. Az erdei részekre jutva a fák recsegve hajladoznak a szélben, közben kellemes és nyugtató zene szól. A havas Solvflellig eljutva teljes mértékben megváltozik az összkép, Greenport pedig még gyönyörűbb, illetve még komorabb, mint amit addig bármikor is láttunk a játékban. A Tangrin rendkívül ügyesen lavíroz a humorosabb és viccesebb szituációk, illetve a sötétebb, nyomasztóbb cselekmények között. A fejlesztés is jól működik, ahogy a lootra is rá kell menni, de nem maradunk kraft nélkül sem: a felszedett összetevőket a kovácsnál munkálhatjuk értékes és igen hatásos felszereléssé, ami a jól ismert kategóriákon (epic, rare és a többi) belül szolgál majd minket (akár színezhetjük is a ruhákat, így hódolva az aktuális divatnak). Sajnos a segítőket nem ruházhatjuk fel speciális tárgyakkal, ettől függetlenül nagyszerűen működik a csapatmunka, a fejlődés, a harc. A véletlenül hátrahagyott

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD Athlon 64 X2 6000 vagy hasonló Intel CPU, 4 GB RAM, nVidia GTS 250 vagy ATI Radeon HD 5750, 10 GB HDD

Hangulatos zenékkel, látványos külsővel megáldott, kellőképpen tartalmas RPG a zsáner legjobbjaiból táplálkozva.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Mind a fejlődés, mind a skillek, mind pedig a craftolás remekül működik, ahogy a változatos harcrendszer is ötletesen, jól lett összerakva.

KONTRA

Klisék és bugok azért vannak, és minimálisan ugyan, de meglátszódik, hogy nem egy nagy stúdió alkotásáról van szó.

70%

karakterek is jelzik hiányzásukat, a szomorú arcot látva pedig egyből rohanunk vissza elanyátlanodott társunkért.

AZ RPG-K LÁZADÁSA

Ennek a játéknak papírforma szerint nem is szabadna léteznie, ha abból indulunk ki, hogy két ember hozta össze, elvégre nem várt minőségű és élvezeti értékű program lett a hollandok bemutatkozó produkciója, ami bár teljes mértékben mellőzi a többjátékos módokat, nevetve hozza a közkedvelt műfaj legfontosabb elvárásait. A mellette töltött minimum 10-15 óra (de ennek a kétszeresét is elüthetjük társaságában) során a hangulat egy pillanat alatt képes bárkit elragadni, jófajta nagyszerű zenéi pedig tovább emelik az abszolút korrekt, sőt annál még szebb külcsín okozta pozitív érzéseket. Béna történeti megoldásoktól és klisétől persze ez a játék sem mentes (ahol nagy kincses ládát látunk a fűben elfekvő csontvázak között, ott utóbbiak természetesen feléledek az értékek összeszedését követően), ahogy hibáktól sem. A karakterek képesek egymásban, de akár egy bárányban is elakadni, a farkasok borzalmas, ugatásszerű hangja bántja a fülünket, a kamera sem mindig tökéletes, illetve akár egy kétméteres helyen sem tudunk áthaladni, ha azt nem úgy tervezték a fejlesztők, mégis az összkép mindenképpen jónak mondható. A Kyn egy rendkívül hangulatos, jó ízléssel összerakott, meglepően tartalmas és változatos RPG, amin az erőforrások hiánya sem látszódik meg, mindemellett pedig érezni rajta a csapat rajongását a műfaj (Baldur's Gate, Dungeon Siege) iránt, ami 2015-ben, a Witchert és a Pillarst követően a Kyn képében újabb nagyszerű képviselővel gazdagodott. Ha 2016-ig más már nem jelenik meg a zsánerben, akkor is sikeres esztendőt zárhatunk, és ebből a Tangrin csapata is kivette a részét.

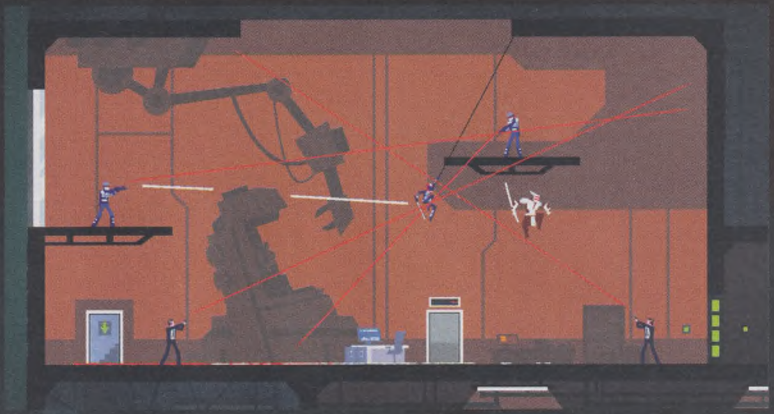
RONIN

[ÍRTA WARHAWK] **A Ronin egy mondatba sűrítve igencsak komoly cuccnak tűnik: bosszúszomjas bukósisakos nindzsaként kell nagy hatalmú gonosztevőket levadásznunk egy hibrid, valós idejű és körökre osztott megoldásokat egyaránt tartalmazó játékban. Sajnos a valóság azonban ennél picit árnyaltabb.**

Plagizálás ide vagy oda, az alapvetően nem egy rossz dolog, ha egy játékról a 2013-as év egyik indie gyöngyszeme, a Gunpoint jut eszünkbe. Ám a hasonlóság csalóka: Tomasz Wacławek játéka, bár első ránézésre tényleg feltűnően sok ponton kapcsolódik Tom Francis mesterművéhez, pont eléggé egyedi ahhoz, hogy ne nevezhessük pofátlan másolatnak.

BUKÓSISAKOS BOSSZÚÁLLÓ

Persze ez kezdetben nem feltétlenül derül ki, sőt, első ránézésre tényleg úgy tűnhet, hogy a Ronin egyfajta folytatás lett: hasonló 2D-s oldalnézetes kinézet, hasonló, erősen stilizált (bár talán nem annyira kidolgozott) környezet, még hősünk mozgáskultúrája is hasonló: hatalmas (bár nem Gunpoint-hatalmas) ugrásokkal járja be a pályákat. A hasonlóság azonban mindössze addig tart, míg nem ütközünk bele az első ellenfélbe. Ami először fel fog tűnni, hogy szemben a Gunpointtal, itt nem halunk meg egy-egy ilyen találkozáskor, sőt (többek közt) kifejezett feladatunk lesz mindenkit eltenni láb alól! És itt jön a csavar: a Ronin csatái körökre osztott rendszerben zajlanak. A dolog működés közben nagyjából így néz ki: meglát minket az egyik opponens, ekkor kimerevedik az addig valós időben zajló játék, és jön a körökre osztott rész. Az első csapás lehetősége a miénk, szépen megtervezzük, mit teszünk, majd karakterünk végrehajtja azt, ezután pedig jönnek az ellenfelek, mindegyikük egyszerre. Első körben céloznak, következőben lőnek – értelemszerűen szerencsés, ha akkora már nem vagyunk ott, ahova a fegyverük lézeres irányzéka mutat, főleg mert elég egy lövés ahhoz, hogy újra kelljen kezdenünk a pályát az aktuális checkpointtól. A trükk az, hogy általában nekünk is két körre van szükségünk ahhoz, hogy bevigyünk egy halálos csapást: először landolnunk kell a delikvens környékén, majd lecsapni rá. Ez pedig azt is jelenti, hogy a csata egyfajta látványos taktikai játék, ahol flippergolyóként pattogunk ide-oda, elkerülve a lövedékeket és kihasználva az egyes lövések közti szüneteket, hogy bevihessünk egy-egy támadást. Az egész nagyon gyorsan elsajátítható, és függetlenül attól, hogy végtelen időnk van egy-egy lépést megtervezni, igen látványos tud lenni. Pláne, hogy névtelen hősnőnk egy rakás speciális képességet szedhet össze, melyek egy része a harcokban lehet hasznos (ilyen például, hogy el tudjuk dobni a kardunkat, elkábíthatjuk ellenfeleinket, vagy mögéjük teleportálhatunk), a többi pedig pont abban segít, hogy – legalábbis egy ideig – ne kelljen harcolnunk, inkább az árnyékokban maradva csaphassunk le az ügynökökre.



ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Tomasz Waclawek

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core Duo CPU, 2 GB RAM, OpenGL 3.0 VGA, 300 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Csodálatos csaták keverednek a fura irányítással és a nem létező körítéssel.

GRAFIKA: **60%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A körökre osztott csaták nagyon látványosak, és kellemes kihívást tartogatnak.

KONTRA

Fura fejlesztési rendszer, nem létező történet, néha pedig az irányítás a legkomolyabb ellenfelünk.

67%

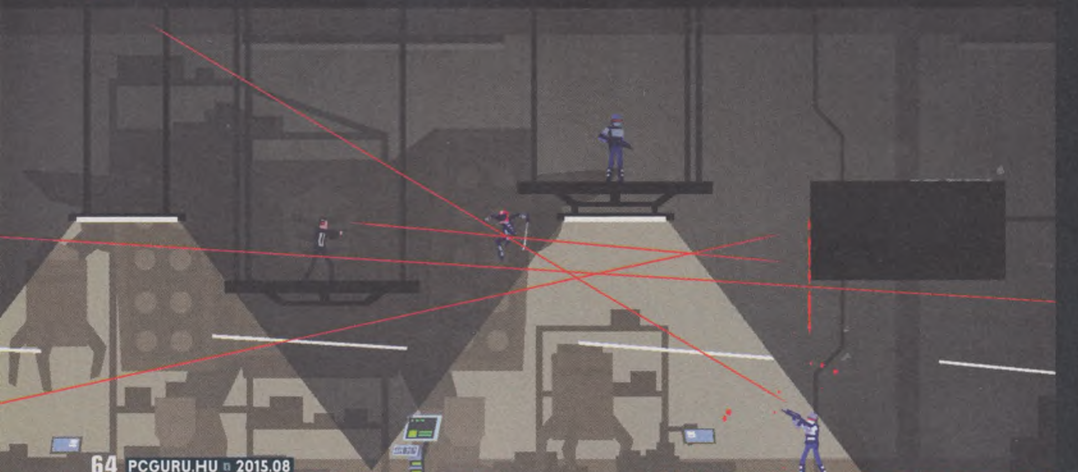
A Roninban sikerült egy rendkívül érdekes koncepciót összehozni a játékmenet terén, de a történet valahogy kimaradt.

Mondjuk maga a fejlesztés eléggé furára sikerült: minden pályán van három „opcionális" küldetés (mindig ugyanaz: végezzünk minden ellenféllel, ne öljünk ártatlant és ne riadóztasson senki), ezeket végrehajtva kapunk egy darab fejlesztési pontot. Azaz, ha biztosítani akarjuk a túlélésünket, akkor az extra feladatok sem lesznek annyira extrák.

KÖRÖKBE ZÁRVA

Az igazi gond az, hogy a csatákon kívül egy elég szegényes játékot kapunk. Történetet például ne várjunk: adva van öt gonosz ember, akiket el kell tennünk láb alól, tessék szépen lekardozni mindenkit. Mindezt ötször három pályán, mely pályahármasokból kettőben mindenféle számítógépeket kell feltörnünk, hogy utána levadászhassuk a főellenfelet. És bár a körökre osztott játékmenet sokat segít a helyzeten, elég sokszor, főként szorosabb helyzetekben érezni, hogy az irányítás sincs mindig a topon, érdemes gyakran használni a valós időt is megállító gombot, hogy mondjuk egy csáklyás ugrás után megfelelően tudjunk földet érni. Azonban minden hibája ellenére én határozottan jól szórakoztam a Roninnal. Oké, nem ez lesz a következő indie alapvetés, de a játékmenete kellően különleges, a nehézsége pedig abszolút megfelelően emelkedő, egyszerűen játszatja magát. Ha szerettek az árnyékokban sunnyogni, illetve a legjobb ázsiai filmeket megszégyenítő mozdulatokkal csatázni, akkor a Ronin az a játék, amivel mindenképp tennetek kell egy kört.

Ember legyen a talpán, aki elsőre kiismeri magát az ellenfelek támadási jelzőinek rengetegében, emiatt elég sokszor harapunk fűbe.



SUNSET

[ÍRTA **WILSON**] **A háború sosem változik, ahogy az sem, ahogy a játékok bemutatják – a Sunset most mégis teljesen máshogy közelít a témához, úgy, ahogy korábban gyakorlatilag senki: éretten.**

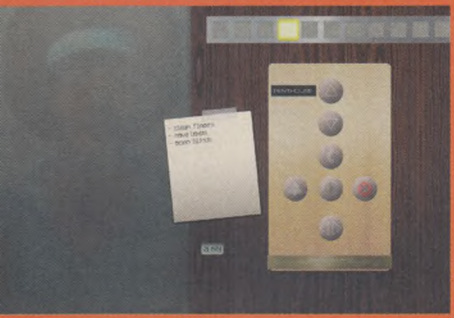
Igaz, ez a kijelentés kis füllentés, hiszen pont tavaly novemberben kaptuk meg a This War of Mine-t, aminél érettebben és szívbemarkolóbban kereskedelmi forgalomban került videojáték még nem tolta az arcunkba, pontosan mit is jelent a háború borzalma. A lengyelek zsenialitása abban rejlik, hogy azokon keresztül mutatták be a harcok árnyoldalát, akiket mindenki csak ágyútölteléknek, háttérelemnek kezel: a civileken. Valami hasonlót próbál meg az a Tales of Tales is, amely eddig is furcsábbnál furcsább, egyedibbnél egyedibb élményeket készített, és amely számára a Sunset akkora anyagi bukást jelentett, hogy többé nem készítenek videojátékot – még jó, hogy ez eddigi életművük talán legjobb darabja.

Remek hangulat, jó alapötlet, de sajnos felemás kivitelezés: olyan, mint a többi ToT-próbálkozás.

BANÁNKÖZTÁRSASÁG

Pedig nemcsak a felütése furcsa, de maga az egész, alig pár órás élmény is, hiszen ezúttal sem beszélhetünk hagyományos értelemben vett videojátékról, a Sunset főhőse ugyanis egy takarítónő, aki a történet során személyesen egy árva lélekkel sem találkozik, mégis egy komplett ország szenvedését követhetjük végig általa. Holott a játék helyszíne fiktív, akármilyen térképet is csapjunk fel, nem fogjuk rajta megtalálni az Anchuriai Köztársaságot. A dél-amerikai ország ennek ellenére rettentő ismerős lesz, hiszen mindent sikerült belepréselni, amit csak egy hatalomméhes vezetővel megvert országtól elvárhatunk: a diktátort, aki nem ismer kompromisszumot, aki az értelmiség kitoloncolásával, a művészet háttérbe szorításával kezd, hogy aztán az elnyomást fegyverrel nyomatékosítsa.

A Sunset főszereplője, Angela Burnes ezeket közvetlenül is átéli: bár amerikai lakos, a határzár miatt az országban ragad, így kénytelen házvezetőnőként boldogulni egy Gabriel Ortega nevű gazdag műgyűjtő-bürokrata frissiben vásárolt, hatalmas penthouse-ában. Angela minden nap öt óra körül érkezik a lakásba, és napnyugtáig, este hatig kell elvégeznie a rá kirótt napi teendőket. Ez lehet dobozok kicsomagolása, képek felfüggesztése, a postaláda kiürítése, vagy ezek kombinációja. Minden tevékenység két módon végezhető: szeretetteljesen és ridegen, és ez határozza meg, hogy hősnőnk mennyire is nyúl bele Ortega életébe.



Hogyan lehetséges ez, ha személyesen sosem találkoznak? Úgy, hogy kiderül, Angela családja révén érintett az országban amerikai támogatással zajló polgárháborúban, Ortega pedig nem szimpla bürokrata, hanem a diktátor kabinetjének egyik fontos személye is. A bejárónő így rövid időn belül két tűz közé kerül, és kisebb-nagyobb mértékben, de az országot érintő konfliktusra is kihatással lesz.

MRS. STOKES RELOADED

A Sunset ennek ellenére egy kifejezetten passzív élmény – leginkább a Gone Home-hoz hasonlítható, azzal a különbséggel, hogy ott már egy lecsengett konfliktus történetét kellett feldolgoznunk, az itteni viszont a szemünk előtt, folyamatosan zajlik. Angela szó szerint hónapokon át gondoskodik Ortegáról, aki látszólag be sem teszi a lábát az apartmanba, így a nő kénye-kedve szerint rendezheti be a fényűző lakást, amely folyamatosan, napról napra változik. Kiszínesedik, vagy épp elkomorul, az üres szobákat elnyelik a bútor-, majd papírhalmok, így a történet végére rá sem lehet ismerni a helyre.

És a történet az, amely a Sunset legnagyobb erőssége, mert a kevéske karakterével nem nagyon tud mit kezdeni: hiába lehet elvileg dönteni, Angela nem jól kidolgozott karakter, az írók gyakorlatilag belekényszerítik egy olyan kapcsolatba, aminek igazából semmi alapja nincs, így a Sunset – a romantikus utat követve – inkább egy nem túl erős lányregény, mint morális kérdéseket feszegető, a háború / diktatúra mögé betekintő filozofikus mű, és nagy kár ezért. A hetvenes évekbe ágyazott helyszín, még ha fiktív is, de jó tükörképe annak a temérdek sok banánköztársaságnak, amely a kort és a kontinenst jellemezte, és a Sunsetből egy remek, felejthetetlen élmény is lehetett volna – a végeredmény mégis inkább valami, ami játéknak nem túl szórakoztató, interaktív novellának pedig meglehetősen egyoldalú.

Minden cselekedet két módon is kivitelezhető, de a nem romantikus lehetőség túlságosan rideg és taszító.

ADATOK

KIADÓ
Tale of Tales

FEJLESZTŐ
Tale of Tales

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Core i5, 4 GB RAM, AMD Radeon HD 6970, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Nem annyira furcsa, nem annyira különleges, mint a belga csapat korábbi játékai, de talán pont ezért szórakoztatóbb: egyedi élmény, komoly, felnőtteknek szóló témával, kicsit sutácska karakterábrázolással.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

A lakás látványosan változik, a kort is sikerült jól megragadni.

KONTRA

Szívja az erőforrásokat. Fekete-fehér moralitás.

65%

HEAVENSWARD
FINAL FANTASY XIV ONLINE

[ÍRTA **WARHAWK**] KÖZEL KÉT ÉV KELLETT AHHOZ, HOGY MEGJELENJEN A FINAL FANTASY XIV ELSŐ NAGYOBB KIEGÉSZÍTŐJE, DE MEGÉRTE RÁ VÁRNI, MERT A HEAVENSWARD EGÉSZEN ELKÉPESZTŐ MENNYISÉGŰ TARTALOMMAL LETT MEGTÖMVE. VISZONT ÉRDEKES MÓDON ELÉG KOMOLYAN MEG KELL DOLGOZNI A MEGNYITÁSÁHOZ…

Ha osztanának Főnix-díjat a játékvilág legmélyebb pontjáról visszatérő alkotásának, akkor Josida Naokinak, a Realm Reborn dirigensének biztos ott figyelne egy ilyen a szekrényében. A Final Fantasy XIV fejlesztésének története ugyanis legalább annyira kalandos, mint az a sztori, amit a játék elmesél: a 2010-ben megjelent tizennegyedik rész minden bizonnyal a patinás széria legnagyobb bukása volt, mind kritikailag, mind pénzügyileg. MMO-k esetében egy ekkora bukta általában egy gyors F2P modellre váltást, rosszabb esetben akár a megszűnést eredményezi, a Square azonban talált egy harmadik, egészen addig járatlan utat: a szó szoros és átvitt értelmében is elpusztították a játékot, hogy utána, reményeik szerint egy szebb, jobb formában újjáépülhessen.

DIGITÁLIS ÚJJÁSZÜLETÉS

A pusztítás egészen látványos volt: az 1.0 verzió végén konkrétan a játék helyszínéül szolgáló világ egyik holdját rántották a játékosokra, ezzel lezárva azt a történetet és megágyazva a folytatásnak, a Realm Rebornnak. Ez cserébe nem csak Eorzea történetében nyitott új fejezetet, a friss irányítás alá került fejlesztőcsapat a teljes szerverparkot és a grafikai motort is lecserélte, újraalkották a világ térképét (az eredeti verzió nyolc zónája helyett negyvenet hoztak létre!), új interfészt, fajokat, kasztokat építettek bele, friss játékrendszereket (például a FATE szisztémát) kreáltak. Eorzea és vele együtt a Final Fantasy XIV valóban újjászületett.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
MMORPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn
2010 (SQUARE ENIX)

The Elder Scrolls Online
2014 (BETHESDA SOFTWORKS)

És bár a játék története szerint a változás a katasztrófákkal teli, úgynevezett Umbral korszakot hozta el, a valóságban az ARR volt a legjobb dolog, ami a játékkal történhetett: a beteges első verzió egy bámulatosan jó MMO játékká érett. Lenyűgözően szép lett, az új rendszerek kitűnően működtek, úgy lett belőle egy nagyon modern kiegészítőnek, mely elegendő tartalmat kínál ahhoz, hogy a veterán játékosok továbbra is fizessék a havidíjat, és esetleg új kalandorokat is idecsábítson.

SZÉP ÚJ VILÁG

Nos, az első meglepetés azokat érheti, akik valamiért rögtön a kiegészítő tartalmába akarnak belekóstolni – ilyet ugyanis a Heavenswardban nem lehet csinálni. Amíg be nem fejeztük az ARR fő történetszá-

A HEAVENSWARD OLYAN KIEGÉSZÍTŐ, AMI A TARTALOM TERÉN IGAZÁN SOKAD AD AZ ALAPJÁTÉKHOZ.

MMORPG, hogy közben nem felejtett el Final Fantasynek maradni, a csapatos feladatok mellett talán minden más online szerepjátéknál komolyabb történetet és egyjátékos tartalmat kínált. Josida és gárdája végrehajtotta a lehetetlent, egy katasztrofális játékból a kategória egyik csúcsragadozóját hozták létre, a Heavenswarddal pedig nekifutottak a következő kihívásnak: egy

lát (és közben jó eséllyel el nem értük az alapjáték legmagasabb, ötvenedik szintjét), addig lényegében be sem tehetjük a lábunkat az új helyszínekre, nem kóstolhatunk bele az új szakmákba. Az egyedüli kivétel ez alól a kiegészítőben bemutatkozó új faj, az Au Ra, ezt természetesen azonnal választhatjuk, ha új karaktert akarunk létrehozni. A rassz egyébként teljesen jól kiegészíti az eddigi felhozatalt, mind a veszélyesen kinéző magas, szarvas férfiak, mind a kicsit törékenynek tűnő hölgyek azonnal népszerűek lettek (legalábbis azon a szerveren mindenképp, ahol én játszom).

Az új tartalom ilyen korlátozása máshol meglepő lenne, de az ARR esetében igazából nem az: ahogy említettem, a játék nagyon komolyan sztoriközpontú, így mindenképp a történet fog erre az új területre átvezetni minket. Nem akarok nagyon spoilerezni, így csak annyit írok, hogy az alapjáték sztorijának (egyébként elképesztően epikus) lezárása után néhány héttel indul a kiegészítő, hősünk az előzmények miatt menekülni kényszerül, és az eddig (számunkra) ismeretlen Ishgardban lel menedéket. Természetesen a baj ide is követi, a helyieknek is megvan a maguk gondja (méghozzá sárkányokkal, mennyire menő már!), sőt feltűnik nemezisünk, a Warrior of Darkness is, szóval lesz meló rendesen. A Heavensward története legalább annyira jól megírt, mint az alapjátéké, sőt, helyenként túl is szárnyalja azt miközben olyan kényes témákhoz nyúl, mint az elvakult vallásosság és az abból rügyező rasszizmus. Ám nemcsak a sztori, a játék főbb karakterei is kitűnően lettek megírva – ritka az olyan MMO, ahol a küldetésekhez vezető szövegeket nemhogy nem ugorjuk át, de szabályosan várjuk azokat.

Stílusos, szemkápráztató, igazán gyönyörű új helyszínek mutatkoznak be a bővítményben, amire megérte várni.

Természetesen a fő történetszál mellett (melyet követve könnyedén elérhetjük a megemelt, hatvanas szintet) megszámlálhatatlan mellékküldetést is felvehetünk. Ezek jelentős része továbbra is „szedj össze nyolc békaszemet" komolyságú, azonban van egy új fajta is, melyet mindenképp érdemes elfogadnunk és befejeznünk: ezek úgynevezett „aether current"-eket nyitnak meg, melyek szükségesek ahhoz, hogy kihasználhassuk a Heavensward egyik legfontosabb újdonságát, a repülő hátasokat. Bizony, a régi világban nem, de az új helyszíneken repülni is lehet, ami hasznos is, mert ezek a térképek nem ritkán másfélszer-kétszer akkorák, mint az alapjátékban látottak. Érdekes megoldás, hogy a repülés lehetőségét a fenti miniküldetésekhez kötötték a készítők, ám alapvetően hasznos dolog ez: lényegében felfedeztetik velünk a térképet előtte, ami már csak azért is előnyös, mert újra elképesztően látványos tájakat járhatunk be.

TÖMÉNTELEN TARTALOM

Természetesen nincs MMO-kiegészítő új kasztok nélkül, a Heavenswardba pedig azonnal három új „munkakör" került be. Ezek közül talán a Dark Knight a leginkább átlagos, lényegében egy új tank, egyfajta keveréke a Warrioroknak és Paladinoknak, bár nagyon hasznos tagja lehet a csapatnak, és igazi badass kinézete, támadásai vannak, nagyon durván néz ki akció közben. A Machinist egy új DPS osztály, ami egészen sok odafigyelést igényel, de ügyesen használva a képességeket, lövegeket, és ügyelve a lőszerkészletre, egy egészen erős karaktert kapunk, míg az Astrologian egy új támogató / gyógyító osztály, mely egy érdekes, „kártyahúzós" mechanikával tudja durván buffolni a csapatot. Az új kasztok (legalábbis az első, a balanszt finomító patch után) egészen jól illeszkednek a többiek mellé, de a tíz szinttel megemelt szinthatár miatt a régiek is kapnak néhány új, jellemzően egész hasznos képességet. A Square egyébként, hasonlóan az ARR kezdeti időszakához, itt is szorgalmasan csiszolgatja a játék egyensúlyát, és bár a kezdeti káosz java részét már megoldották, azért még érezni, hogy van helye a további kiigazításoknak.

Oké, új terület, új történet, új karakterosztályok, új hátasok – de mi van a tartalommal? Nos, itt sem kell szégyenkeznie a kiegészítőnek. A főszál önmagában biztosít legalább 50 órányi játékidőt, és ami a legfontosabb, lényegében zéró grindeléssel kell számolni. (Ez egyébként igaz az alapjátékra is, a kiegészítőre készülve a fejlesztők belenyúltak annyiban, hogy a végjátékot egy nekifutásra le lehessen tudni, így minél hamarabb az új területen találhassuk magunkat.) Három új dungeon került bele a játékba, a végső főellenfél mellett két korábbi Primal extrém változatával is csatázhatunk, valamint egy új raid dungeont is kapunk. A csapatos események lényegesen dinamikusabbak lettek, és néhány nagyon hasznos apróság is került beléjük, például kivágták a dungeonokból az átvezetőket, így innentől nem lesz olyan, hogy a csapat fele kizárja magát egy komolyabb csatából csak azért, mert ők megnézték azt a videót, amit a többiek átléptek. Ha egy Free Company (a játékoscéhek helyi megfelelője) tagja vagyunk, akkor kapunk további újdonságokat, például a crafting munkakörök segítségével egy saját, csak a csapat számára elérhető léghajót építhetünk. Egy szó, mint száz: aki a Heavensward összes titkára kíváncsi, az jól teszi, ha legalább száz órára szerez magának szabadidőt...

Nem véletlen a rajongásom: a Realm Reborn egyértelműen a mai MMO-k egyik legjobb példánya, a Heavensward pedig egy olyan kiegészítő lett, melyet az alapjáték tulajainak gondolkodás nélkül meg kell venniük. Elképesztő mennyiségű tartalmat tol az arcunkba, tovább finomítja a játékmenetet, bámulatos új helyszínekre vezet, és olyan történetet mesél el, melyet sok „offline" szerepjáték is megirigyelne.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel Core 2 Duo 3 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8800 / ATI Radeon HD 4770, 30 GB HDD

Egy eddig is nagyon jó MMO tovább csinosodott és elképesztő mennyiségű tartalommal gazdagodott. A Heavensward egy példaértékű kiegészítő lett.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Az új világ hatalmas és gyönyörű, a kiegészítő tartalma órák százaira leköti a játékosokat, története pedig a jRPG-k legjobbjai közé emeli.

KONTRA

A mellékküldetések továbbra is a „szedj össze valamennyi valamit" szintűek, a balanszra még ráfér némi finomítás.

90%

77%

Ha kíváncsi vagy a cikkben említett Final Fantasy XIV tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/ff14

GemCraft
Chasing shadows

[ÍRTA **BULLSEYE**] Hagyományos tower defense címekkel Dunát lehetne rekeszteni a Flash-oldalakon, ezért sokak szerint nincs is létjogosultságuk „komoly", steames játékként. Ám ahogy azt már a műfaj több képviselője is bizonyította, nagyon is van, ha elég jók hozzá.

Pályából közel kétszáz vár minket, emiatt aztán (meg a 400 achievementnek köszönhetően) egy ideig nem szabadulunk.

A Gemcraftnál pedig kevés hagyományosabb TD-sorozat létezik: se 3D, se irányítható hősök, se nagyon látványos vagy cuki grafika, csak tornyok, amik egy központi helyet védenek. Azonban ezt az alapreceptet sikerült úgy kibővíteni és megvariálni a hazai csapatnak, hogy az eredmény egy könnyen megismerhető, de hihetetlenül összetett, és sokrétű játék legyen. Erről bárki meggyőződhet ingyen, mivel a GCCS a legnagyobb Flash gyűjtőoldalakon is elérhető több mint egy éve, igaz, F2P formátumban, azaz a teljes élvezetéhez ott is fizetni kell. A steames változat ugyan drágább, miközben nem tudta levetkőzni a Flash korlátait, azonban különálló játékként valamivel jobban gazdálkodik az erőforrásokkal, amire a végjátékban nagy szükség is lesz.

Műfajához hűen a GemCraft: Chasing Shadows egy rendkívül addiktív játék, amibe nagyon könnyen bele lehet feledkezni.

APRÓ LÉPÉSEKBEN

Az alapok egyszerűek, főleg annak, aki már játszott a három előző rész valamelyikével. Építünk egy tornyot, belerakunk egyet a kilenc, eltérő extrákkal bíró drágakőtípusból, aztán megvárjuk, amíg a szörnyek arra járnak, és – mivel nem kedvesek nekünk – megdöglendenek. A szabvány TD-játékoktól eltérően azonban nem életeket vesztünk, ha egy dög eljut a gömbünkig, hanem az abban tárolt, a kövek létrehozására és fejlesztésére használható manából tűnik el valamennyi. Mana magától is termelődik, de főként a szörnyek levadászásával (és erre specializált kövekkel) szerezhetünk belőle. Erre kell épülnie az alapvető taktikánknak is, mert megfelelő utánpótlás mellett meg sem érezzük, ha néha pár lény átjut a védelmünkön, azonban rosszul költekezve akár egyetlen szökevény is a pálya végét jelentheti. Sőt, stratégiai szinten is számít a mana, ugyanis azok a képességpontok, amiket nem használtunk még el, a kezdőmennyiséget növelik.

És itt kezdődnek a bonyodalmak: toronyból három típus van, drágakőből kilenc, képességből és nehezítésből szintén, ráadásul ezek nagy részét a pályákon kell összegyűjteni, különleges feladatok teljesítésével, csakúgy, mint a varázslatokat, valamint a buffokat adó talizmándarabokat. Pályából közel kétszáz van, achievementből meg vagy 400. Ha valaki kényszeres gyűjtögető, itt megfelelő kihívásra talál.

A TELJES FÜGGŐSÉGIG

Aki csak a végére szeretne járni a lassan kibontakozó történetnek, az is hosszú harcra rendezkedjen be – és sok bosszúságra. A pályák ugyanis nem teljesen lineárisan következnek egymás után, ahogy nehézségük is változó. A jó hír, hogy végleg elakadni nem lehet. Varázslónk szintjébe az adott pályán szerzett legtöbb XP számít bele, így elég visszatérni egy korábban teljesített mezőre, és a nehezítésekkel megnövelni a sikerért járó XP szorzóját. A pályák befejezése után pedig még ott maradhatunk Endurance módban, ahol ismét csak szépen pörög a számláló, ha sokáig bírjuk a végtelennek tűnő szörnyhullámokat.

Az Endurance mód azonban nem végtelen, „csupán" 999 szintet kell túlélnünk, amire a történet végére érő varázslónknak semmi esélye, hiszen ahhoz még több száz szintet kell fejlődnie. Ehhez viszont nem árt jobban megismerni a játék mechanikáját, amihez több oldalas tanulmányokat találunk a neten az ideális drágakő-fejlesztési képletekről és grind-módszerekről. Akit ez nem ijeszt el, az a rengeteg nehezítési lehetőségnek köszönhetően jóformán végtelen endgame tartalmat kap.

DRÁGAKŐPIAC

Régi vesszőparipám, hogy kissé elszaladtak az indie-árak. A 10 eurós kiadás ugyan van ahol és akinek zsebpénz, de erősen meggondolandó annak fényében, hogy Steam-akciók idején AAA címeket kaphatunk ennyiért. Éppen ezért a nyári vásár idején vettem meg a játékot, mert – bár fogalmam sem volt róla, milyen durva az endgame – azt tudtam, hogy 5 eurót simán megér. Aki csak kipróbálná a műfajt, vagy hétvégi harcos, annak ezt a megoldást ajánlom. Aki viszont komolyan el akar mélyülni a szintezésben és drágakőcsiszolásban, annak teljes áron is megéri a GemCraft, mert több száz órát tud majd beleölni.

ADATOK

KIADÓ
Armor Games

FEJLESZTŐ
Game in a Bottle

MŰFAJ
stratégia

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Intel Celeron N CPU, 2 GB RAM, Intel HD VGA, 100 MB HDD

Könnyen tanulható, de idővel nagyon összetetté váló tower defense, ami állandó kihívást biztosít.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Könnyű belekezdeni és belefeledkezni órákra, a végjátéka pedig hónapokig kitart.

KONTRA

Már a történet felgöngyölítéséhez is kell némi grind, a végjáték meg szinte csak arról szól.

85%

HER STORY

[ÍRTA WILSON] **ÚJABB HIPSTER JÁTÉK, AMI IGAZÁBÓL NEM IS JÁTÉK, MONDHATNÁ AZ, AKI KIZÁRÓLAG GAMEPLAY-VIDEÓ ALAPJÁN VESZ MEG BÁRMIT IS. ÉS IGEN, A HER STORY INKÁBB INTERAKTÍV NOVELLA, SEMMINT HAGYOMÁNYOS ÉRTELEMBEN VETT JÁTÉK – MÉGIS EREDETIBB, ÖTLETESEBB, INNOVATÍVABB, MINT BÁRMI, AMI AZ ELMÚLT PÁR ESZTENDŐBEN MEGJELENT.**

A videojátékok, különösen azok, melyek a Kodzsima-istállóból és a köré felépült rajongótábortól származnak, gyakran kénytelenek szembesülni azzal a váddal, hogy inkább interaktív filmek, semmint játékok. Ha azt nézzük, hogy a Blu-Ray korlátait már a formátum bemutatásakor pattanásig feszítő Metal Gear Solid 4-ben az érdemi játékmenet csak tört számban mérhető a tárhely maradék helyét elfoglaló, esetenként több mint egyórás átvezető filmekhez, a történet előrelendítésében szerephez nem jutó reklámokhoz és egyéb mozgóképekhez képest, akkor egyáltalán nem gonoszság azt mondani: miért hívja ezt bárki játéknak? Bár már jócskán a harmadik évtizedét tapossa a média, még mindig nem találta meg a saját hangját, továbbra is a nála öregebb, fejlettebb, kiforrottabb filmvilág elemeiből építkezik, azt forgatja tovább, és nem is nagyon törekszik arra, hogy ez változzon. Megszoktuk a formát: kapunk egy kerek, főszereplővel, gonosszal rendelkező történetet, egy missziót, a továbbjutást gátoló akadályokat, aztán egy végkifejletet, ahol vagy megmenekül a világ, vagy nem. Ettől elszakadni, ezt fenekestül felforgatni eddig nem nagyon merte senki – a Her Story viszont nem szimplán csavar ezen az évtizedes formulán, de gyakorlatilag kidobja az egészet az ablakon.

TRUE DETECTIVE

Egy öreg, Windows 95-öt futtató számítógép, egy recsegő-ropogó merevlemez, egy néha bántóan vibráló CRT-monitor és egy rejtély, amit meg kell oldanod: a Her Story ismerős alapokra építkezik. Alapvetően egy nyomozós kalandjáték, csakhogy nem egy rejtélyes gyilkost kell levadásznod, vagy rács mögé dugnod a tettest (ha egyáltalán sikerül megtalálni), főleg, mert az ügy, ami után nyomozol, évekkel ezelőtt, 1994-ben történt. Nincs előtted a gyanúsított, nem te végzed a kihallgatást, hanem csak visszanézed a rendőrség felvételeit, és az alapján próbálsz rájönni, pontosan mi is történt. Nem kapsz a végén jutalmat, nem üti a markod egy zsák pénz vagy kitüntetés – főleg, mert a Her Storynak nincs hagyományos értelemben vett vége. Nincs lezáró animáció, nincs tradicionális katarzis.

A Her Storyhoz gyakorlatilag egy más játék se hasonlítható: annyira egyedi és különleges, mint semmi más.

Hogyan lehetséges ez? Úgy, hogy nem lineáris a történetvezetés: a több hetes kihallgatási felvételek apró, 6-60 másodperces részletekben hívhatók le, keresőszavak használatával. A gép előtt ülve bármit bepötyöghetsz, és ha az adott szó / kifejezés elhangzott a kihallgatás alatt, a gép kiköp öt találatot. Bár vannak keresőszavak, melyek akár több száz találatot is adnak, mindig csak ötöt tekinthetsz meg belőlük – a Her Story így kényszerít rá arra, hogy igyekezz releváns dolgok után kutatni, és ne vessz el olyan dolgokban, melyek zsákutcába vezetnek.

AZ IGAZSÁG NYOMÁBAN

Az persze, hogy mi releváns, elsőre egyáltalán nem nyilvánvaló. Az olyan alapvető kifejezések, mint a vér, a holttest, a tettes vagy a gyilkosság hoznak ugyan találatot, és ha szerencsés vagy, akkor akár percek alatt rájöhetsz arra, hogyan is zajlott le a gyilkosság, ami után nyomozol, csakhogy gyorsan rá fogsz jönni, hogy a Her Story egyáltalán nem arról szól. Igazából teljesen lényegtelen, mi történt – a történet ugyanis a kamera előtt álló hölgyről szól, aki a közel 300 felvétel során szinte a teljes életét elmeséli. A te feladatod összerakni ezt a fejedben... hogy aztán minden felvétel megnézése után is még órákig rágódj azon, pontosan mi lehet az igazság. És ebben rejlik a Her Story zsenialitása: nem rág semmit a szádba, jócskán hagy lehetőséget arra, hogy úgy értelmezd a sztorit, ahogy te akarod. Nincs helyes vagy helytelen megoldás, csak te, egy szinte feneketlennek tűnő adatbázis, és egy olyan történet, amely játékban még nem volt. ■

ADATOK

KIADÓ
Sam Barlow

FEJLESZTŐ
Sam Barlow

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GB RAM, 512 MB DirectX 9.0 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Inkább élmény, semmint játék, annak viszont forradalmi: a Her Story újraértelmezi a történetmesélést, miközben egy hátborzongató, sokkoló sztorit ad át, amit úgy bontasz ki, ahogy te akarod.

GRAFIKA: **95%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

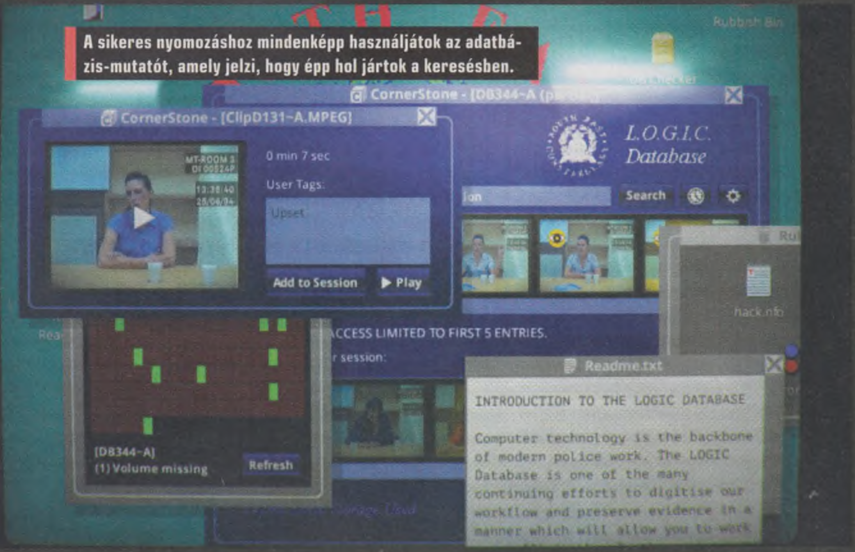
PRO

Formabontó történetvezetés, szuperszínvonalas sztori, szabad értelmezés.

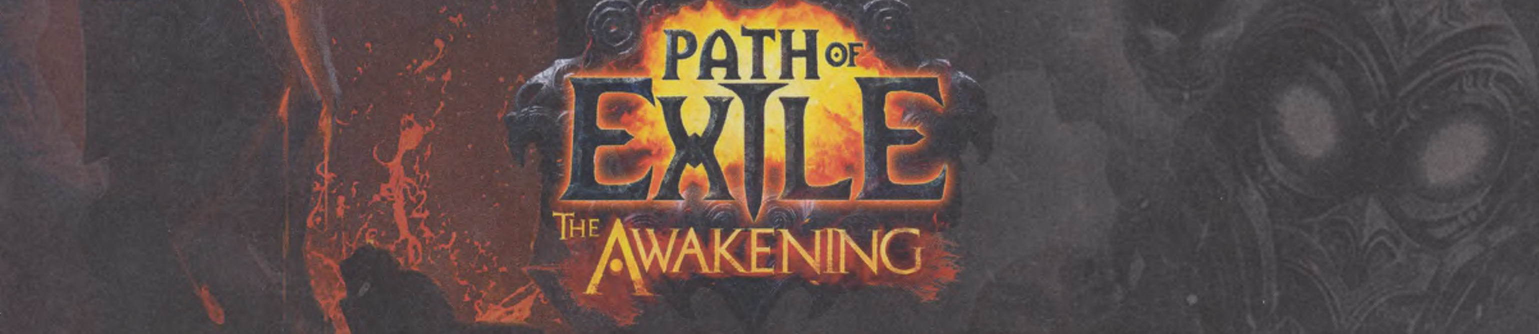
KONTRA

A végső vallomást lehet, hogy korlát mögé kellett volna rejteni.

90%



A sikeres nyomozáshoz mindenképp használjátok az adatbázis-mutatót, amely jelzi, hogy épp hol jártok a keresésben.



[ÍRTA **OLDERN**] **Rohamtempóban épül a Grinding Gear Games névhű játéka, a ath of Exile. Rendszeresen érkeznek a frissítések, az új ligák a profi, igazságos free-to-play alapokra helyezett akció-R G-hez – most pedig eljött az idő, hogy a negyedik fejezettel új korszak kezdődjön a játék életében.**

Az Awakening egy igazán komoly fordulópont a Path of Exile életében, hiszen sikerült néhány nagyon fontos kényelmi funkciót összekötni olyan áramvonalasításokkal, amikről csak most derült ki igazán, hogy mennyire jól jönnek. A régen csak üzletelés árán megszerezhető skillkövek döntő többségét folyamatosan, potom pénzekért árulják a városokban elhelyezett NPC-k, így görgetve kevesebb akadályokat a játékosok elé, legalább ezen a fronton. Eltűnt néhány kevésbé népszerű időhúzó zóna is, az új fejezettel együtt pedig debütált a Deterministic Lockstep mód, amely egy teljesen új netkódot takar.

Egy netkódot, ami nemcsak vak feltételezéseket tesz pozíciónkról és állapotunkról, hanem megvárja, amíg az inputunk elér a szerverhez, és csak utána mozgat. Ez magyar viszonylatban, az új frankfurti szerverekkel számolva azt jelenti, hogy csekély 30-50 ms-os késleltetésért cserébe megszűnik a PoE legnagyobb mumusa, a „visszateleportálsz az előző csapat szörny közé, mert valójában mégsem futottál el mellettük". Ez játékosok tízezreinek életét keserítette meg, a potenciális karakter-buildek felét ellehetetlenítve (mert azok túl sokat támaszkodtak a sok mozgásra) – az új korszakban azonban minden lehetséges. Fantasztikus érzés félelem és kétség nélkül játszani akár a teleportalapú skillekkel is, több év frusztráció után – le a kalappal, GGG!

ADATOK

KIADÓ
Grinding Gear Games

FEJLESZTŐ
Grinding Gear Games

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

x86-kompatibilis 1,4 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 7800 GT/Radeon X1950 VGA, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Hardcore ARPG, amely egyre jobb formába lendül – kivéve a kezdőknek szánt oldalát, ami megint szigorúbb lett a kelleténél.

GRAFIKA: **87%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Remekül sikerült az új fejezet, fantasztikus a netkód.

KONTRA
Nagy nehézségi ugrások a végjátékban.

88%

Akik már hozzászoktak a játék nehézségi szintjéhez, most erősen meg fognak lepődni: a DLC jó nagy lapáttal rátesz a kihívásra.

AZ EGYIK KEZEMMEL ADOK, A MÁSIKKAL ELVESZEK

Elérkeztünk a kritikus ponthoz, a játék új tartalmához. Ez új végjátékot, új map-rendszert, új kapcsolódó ligákat és egy teljesen új játszható fejezetet jelent – és hát finoman szólva is felemás a fogadtatás. Én a magam részéről picit próbálok elvonatkoztatni attól, hogy a legtöbb hardcore rajongó már ragaszkodik bizonyos kényelemhez, bizonyos rövidítésekhez. Ez alatt azt értem, hogy az Awakening előtti tartalomban akadtak olyan erős kombinációk, skillek, amelyeket választva szinte túl egyszerűvé vált a játék tartalmának jelentős része. Ezek a kombók javarészt megszűntek létezni az új rendszerben, helyüket pedig egyelőre semmi ennyire túlzott erős kombó nem vette, nem vehette át. A játék végjátékát jelentő térképekből pedig, akármilyen jó is vagy, szinte lehetetlen annyit szerezni, hogy folyamatosan csak azokat játszd – ez régen szintén másképp volt. Végül, de nem utolsósorban: bődületesen nagy nehézségi szakadék van az első három fejezet és a negyedik között.

Nem szeretnék túlozni, de úgy érzem, hogy még most, a többszörösen gyengített főellenséggel együtt is hatalmas fejtörést jelent majd a kezdőknek túljutni Malachaion, illetve az előtte lévő bossokkal zsúfolt zónákon. Szinte tökéletesen játszani, megérteni, hogy mi a gond, átalakítani a skilleket úgy, hogy a lehető legdefenzívebb legyél... nem lesz egyszerű menet.

Pedig produkció terén már nincs miért szégyenkeznie az Act 4-gyel a Path of Exile-nak: az új helyszíneket a magasabb textúrafelbontás és a szépen kialakított színvilágok, effektparádék miatt sikerült olyan szépre megalkotni, hogy simán oda lehet tenni a náluk jóval nagyobb büdzsével dolgozó Diablo III pályák mellé, és nem lenne egyértelmű győztes. A zenék is fantasztikusak lettek, azonban ami végképp felteszi a hangulatra a koronát, az bizony a sztori.

A PoE eddig sem tolta az arcunkba a történetet, gyakorlatilag csak akkor találkoztál vele, ha kerested, most azonban sikerült átvezetők nélkül, továbbra is monológokra építve megszerettetni velünk olyan karaktereket, akik eddig egydimenziós gonoszokként vagy eltévelyedett vezetőként mutatták magukat. Ha szeretted a D2 visszafogott utalásait, vagy a Dark Souls margóra vetett lore-darabkáit, akkor ezt is imádni fogod.

NEM VALÓ MINDENKINEK

A Path of Exile különleges darab, ami biztosan nem való mindenkinek. Hardcore játék a javából, amiről sokaknak csak a Final Fantasy X-et megszégyenítő skill-fa meg a kezdetben unalmas, lassú gameplay jut az eszébe – nos, az a fa csak még összetettebbé vált, a gameplay pedig már pörgősebb, de továbbra sem azokhoz szól, akik már öt perccel a játék indítása után félisteneknek akarják érezni magukat. Dedikációt, időt, türelmet és kísérletezést – sőt: újrakezdést – követel meg a játékosoktól, cserébe azonban valódi mélységgel, korrektül kiérdemelt örömökkel jutalmaz.

85%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, a Path of Exile tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/path-of-exile

THE TALOS PRINCIPLE
ROAD TO GEHENNA

[ÍRTA FLYNN] EGY REMEK ALAPJÁTÉK UTÁN KELLETT NAGYOT VILLANTANIA A ROAD TO GEHENNÁNAK, DE NEM VOLT MIÉRT AGGÓDNI: IGEN KOMOLYAN KELLETT VOLNA DOLGOZNI AZON A KÉSZÍTŐKNEK, HOGY ELRONTSÁK EZT A DLC-T, ÉS EZ ESZÜK ÁGÁBAN SEM VOLT. KISUJJBÓL KIRÁZTÁK A KÖTELEZŐT.

A The Talos Principle 2014 egyik legjobb logikai kalandjátéka volt; a világépítése erősen reflektált a Mystekre, miközben a játékmenete nagyobb dinamizmust tükrözött, fejtörői és rejtett, nehezen elérhető részei pedig a korszellemhez igazodtak. Nem is kellett sokat várni arra, hogy a Croteam meglovagolja játéka sikerét, bő fél év elteltével ugyanis kiadták a Road To Gehenna című kiegészítőt (akarom mondani DLC-t), ami bár újítások tekintetében nem valami erős, de mindennel rendelkezik, amivel az alapjáték is, így aztán nem lehet ok panaszra, megint nyakig elmerülhetünk az ókori-misztikus világok lézervezetőinek bonyodalmaiban.

A DLC a remek, kellőképpen nehéz fejtörők mellett igazán látványos, különleges helyszíneket is hozzáad az alapjátékhoz.

AGYMUNKA

Gehennát elvileg egyfajta üdülőnek tervezték, a robotok azért mentek oda, hogy kikapcsolódjanak és pihenjenek, ám induláskor ELOHIM segélykérő üzenete arról tájékoztat minket, hogy valami szörnyű dolog történt. Mi ezúttal Urielt testesítjük meg, és már az első rejtvény megfejtésekor nyilvánvalóvá válik, hogy a robotokat bebörtönözték. Szerencsére kiszabadíthatjuk őket, ha megfejtjük Gehenna összes fejtörőjét, aztán jöhet a transzcendencia nevű esemény, amiről már lehet fogalmunk, amennyiben játszottunk az alapjátékkal.

A történet a Road To Gehennában is csak keretül szolgál, alapvetően most is arról van szó, hogy a játékos hosszú órákra elvesszen a világok között (ezekben nincs semmi változás, a szokásos egyiptomi, havas és európai terepeket kapjuk), és megoldjon mindent, miközben egy rakás rejtett feladványt és helyszínt találhat, így aztán a sima befejezést jócskán megfejelheti plusz dolgokkal és órákkal.

EGY IGAZI, KOMOLY TARTALMÚ BŐVÍTMÉNNYEL VAN DOLGUNK, AMI NAGYSZERŰ KIEGÉSZÍTÉSE A JÁTÉKNAK.

Ez a DLC alapvetően két dologban hoz változást: egyrészt a számítógépek kezelése sokkal interaktívabb lett, így aki korábban beleunt a szöveges fájlok olvasásába, az örülhet. Ezúttal ugyanis egy fórum nyílik meg, ahol a robotok különböző topikokban cserélnek eszmét egymással, szövegfájlokat, kezdetleges ASCII-grafikákat osztanak meg, és a nyolcvanas évek hőskorát idéző szöveges minijátékokat írnak. A Croteam így zseniálisan oldotta meg a The Talos Principle egyetlen negatív pontját, a suta szöveges átvezetőket: ezek most izgalmasabbak, változatosabbak és élvezetesebbek.

HARDCORE MANNA

A másik jelentős változás a Road To Gehennában, hogy míg az alapjáték az elejétől kezdve fokozatosan egyre nehezebb rejtvényekkel várta a játékost, addig itt nagyjából ott kezdünk, ahol az előd véget ért, és onnan nehezedik tovább minden. Ergo ez a DLC valóban a keménymagnak szól, és noha most csak 17 alaprejtvény van, lazán tervezhetünk 8-10 órányi játékidővel a sima befejezésre, de nem árt többet, ha minden csillagot, sigilt és rejtekhelyet el akarunk érni.

És ez, tekintve a 10 eurós árát, bizony egy gondolkodás nélkül, azonnal megvásárolandó kiegészítő. Még több a sikerreceptből, ráadásul alacsony gépigénye és nagyon szép grafikája miatt széles kör számára elérhető (úgy tűnik ez a Croteam specialitása, régen a Serious Samekre is elmondható volt ugyanez). A The Talos Principle mostanra jelenséggé vált, komoly jövője lehet, ha a készítők nem kényszerítik várakozópályára a játékosokat huzamosabb időre. Ahogyan az alapjáték 2014 egyik legjobb kalandja volt, úgy a Road To Gehenna 2015 egyik legjobb, legtartalmasabb DLC-je.

ADATOK

KIADÓ
Devolver Digital

FEJLESZTŐ
Croteam

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8600/ Radeon HD 3600 VGA, 5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Croteam hibátlanul hozta a kötelezőt, a Road To Gehenna a klasszikus kiegészítők korát idézi: nem kerül sokba, mégis rengeteget ad cserébe.

GRAFIKA: **88%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **92%**

PRO

A rejtvények még nehezebbek, miközben remekül javítja az előd egyetlen hibáját.

KONTRA

-

90%

90%

Ha kíváncsi vagy az alapjáték, a The Talos Principle tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/talos-principle

PORTAL STORIES | MEL

[ÍRTA OBO] **Négy év kemény munkája után megjelent a Portal 2 rajongói kiegészítője, a Portal Stories: Mel, ami közel két tucat, az eredeti játékban látottaknál sokkal keményebb és csavarosabb feladvánnyal várja a sorozat rajongóit. Mindezt ráadásul teljesen ingyen.**

A modok készítése a játékipar egyik legjobb aspektusa, hiszen a hosszú múltra visszatekintő, hobbi- vagy épp profi szinten űzött elfoglaltság az évek során nemcsak szórakoztató variációkkal örvendeztette meg a közönséget, hanem sorozatok, bizonyos esetekben pedig egész játékstílusok születtek meg egy-egy játék elemeinek továbbfejlesztéséből és újragondolásából. A modderek egy nagyon élénk és kreativitástól duzzadó közösséget tudhatnak magukénak, amelyben egymás ötleteiből táplálkozva folyamatosan érkeznek az érdekes megvalósítások. Persze nem minden bravúros, ami a fórumok bugyraiból a felszínre kerül, sőt minden zseniális programra jut legalább 10-20 teljesen felesleges skin vagy fegyver, amire ügyet sem vetünk, ám szerencsére mindig találni valamit, amire felkaphatjuk a fejünket és elégedetten mondhatjuk: ez igen! Épp ilyen a Portal Stories: Mel is, a játékosok pedig imádják, méghozzá nagyon jó okkal, a moddereket tömörítő Prism Studios munkája ugyanis igényes és roppant mód szórakoztató lett.

ÚJRA KINYITOTT AZ APERTURE

A naptár 1952-t ír, az Aperture pedig elkezdte vad és őrült kísérleteinek sorozatát. Cave Johnson vezetése alatt az ekkor éppen aranykorát élő vállalat kutatóit lényegében semmilyen szabály vagy biztonsági előírás nem korlátozta, csak egy dolog számított: hogy új mérnöki csodákkal álljanak elő, és teszteljék ezeket. A játék főszereplője egy kísérleti alany, Mel, aki az ártatlannak hangzó Short-Term Relaxation Vault kísérletre jelentkezett, amelynek során a rövid ideig tartó hibernáció hatásait próbálták volna ki rajta – de semmi sem úgy alakult, ahogy az a tervekben szerepelt. A sztáziskabin meghibásodik, hősünk pedig sok évvel később, egy romokban heverő kutatóbázis gyomrában tér magához, miközben egy, magát Cave Johnsonnak kiadó hang tereli előre, a kijárat felé.

Talán senki nem gondolta volna, hogy viszonylagos elavultsága ellenére ilyen tartalmas, ráadásul ingyenes rajongói kiegészítést kap a Portal 2.

A Portal Stories: Mel összesen 22 pályával várja az érdeklődőket, de ha már régen játszottál az alapjátékkal, akkor ildomos alaposan felkötni a gatyát. A készítők nem fogták vissza magukat, a Valve játékaiban látottakhoz képest sokkalta nehezebb tesztkamrákba dobnak be, amelyek teljesítéséhez jó erősen megmozgathatjuk a szürkeállományunkat – pár intermezzót leszámítva minden esetben a logikánkra kell támaszkodni, és nem arra, hogy megtaláljunk egy-egy portál-kompatibilis falat a terem másik végében, miközben a sztorit hallgatjuk, ahogy azt a Portal 2-ben többször is muszáj volt. Az ügyes, néhol talán már túlzottan is csavaros feladványok több mint tíz órára elegendő szórakozást biztosítanak, amit kiválóan megkomponált, a Mike Morasky (a Portal 2 zeneszerzője) retrofuturisztikus elektronikához nagyon jól passzoló, egyedi zene kísér, valamint a játékuniverzumot bővítő új, bár nem a hivatalos kánon részét képző helyszínek és karakterek. A körítés egyetlen gyenge része a mostanra már kopottas grafika és a szöveg, ami csak helyenként jó, többnyire inkább túljátszott; érezhető, hogy lelkes amatőrök munkája, mintsem profi szinkronszínészeké.

Bár Aperture falai láthatóan megkoptak az évek alatt, kihívás terén nincs hiány, hiszen a DLC sokkal nehezebb az alapjátéknál.

ADATOK

KIADÓ
Prism Studios

FEJLESZTŐ
Prism Studios

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos, 3 Ghz-es CPU, 2 GB RAM, ATI Radeon 2400 / NVIDIA 8600M VGA, 9 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Portal Stories: Mel szinte tökéletes kiegészítése a Portal 2-nek. Néhol talán túl nehéz és kissé bénácska a szinkron, ám ezeket leszámítva nagyon jól sikerült rajongói alkotás.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Logikára építő tesztkamrák, jól felépített helyszínek és hosszú időre lekötő tartalom, mindez ingyen.

KONTRA

2015-ben már eléggé kopottak az Aperture falai, a szinkron gyengécske, és néhol túlságosan is nehezek a feladványok.

85%

THIS WAS A TRIUMPH

A Prism Studios alkotása minden ízében igazi Portal-játék, ami hű marad az alapanyaghoz, de közben nem fél a saját ötleteivel kiegészíteni azt – valami ilyesmi lenne, ha a Valve nekiállt volna bővíteni a történetet, ennél nagyobb dicséret pedig talán nincs is, ami egy ilyen modot illethet. Tényleg nagyon jól sikerült, olyan jól, hogy akár pénzt is kérhettek volna érte, e helyett azonban az egész teljesen ingyenes, csak egyetlen feltétele van annak, hogy kipróbáld: hogy a Steam könyvtáradban ott legyen a Portal 2, ám telepíteni nem kell az alapot jelentő programot. Ki ne hagyjátok, Portal-rajongóknak pedig egyenesen kötelező!

VECTOR THRUST

[ÍRTA OBO] **A kék egek meghódítása még várat magára, a négyévnyi fejlesztés után révbe ért Vector Thrust ugyanis minden szempontból gyenge lett: csúnya, unalmas, hiányos és bugoktól hemzseg. Egy igazi katasztrófa, amit ilyen állapotban nagy hiba volt kiadni.**

A PC Guru májusi számában írtam először a Vector Thrustról, annak apropóján, hogy az egyszemélyes fejlesztőcsapat játéka februárban végre elérte a bétaállapotot, és már közel került ahhoz, hogy teljes értékű termékként jelenjen meg. Alaposan ki is veséztem az indie címet, és noha eléggé szigorú voltam a számtalan hiányosság és hiba láttán, komolyan (bár, így utólag visszatekintve, talán kissé naiv módon) bíztam abban, hogy ezeket sikerül pótolni, és végül egy kellemes arcade röpszimulátort kapunk. Ez nem így lett. A Vector Thrust továbbra is pontosan olyan gyenge eresztés, mint amilyen az év elején volt. Lehet, hogy a lendület fogyott el, vagy a kiadó unta meg a várakozást, ám akármi is történt, a szomorú végeredmény az, hogy a béta és a teljes játék között csak kevés különbség fedezhető fel. Nagyon erősen érződik, hogy sietve adták ki a játékot, amin csak minimális mennyiségű munkát végeztek el, és így dicstelen véget ért ez a négyéves, ennél azért többre hivatott projekt.

MAYDAY! MAYDAY! ZUHANUNK!

Sajnos az egyetlen pozitívum, ami eszembe jut a Vector Thrustról az, hogy a végleges változatban már nem olyan irányítani a repülőket, mintha egy féltéglát akarna kormányozni az ember. Sokkal jobb a sebességérzet, élvezetesebb a manőverezés és helyenként már egészen szórakoztató a légi csata, de ezenkívül minden teljesen feledhető vagy olyan szinten hiányos, hogy nem is éri meg foglalkozni vele. A kampány például egy zavaros katyvasz, ami egy PMC frissen igazolt újoncáról szó, akivel különböző küldetésekre indulhatunk egy fiktív világban, ám az egész annyira unalmas és annyira semmilyen, hogy egy idő után inkább átugrottam a beleélés nélkül felmondott párbeszédeket, csak, hogy valami akció legyen – ám ezekben sincs túl sok köszönet. Habár a játékmenet egy fokkal jobb lett, mint a bétában, maguk a küldetések teljesen érdektelenek, olyanok, amelyekkel a játékstílus kötelező elemeit járhatjuk végig: légi csata, bombázás, védtelen repülő kísérése. Ennyi, soha semmi érdekes nem történik, amit csak fokoz a kopott grafika. Minden textúra lapos és elmosódott, a robbanások pedig a 90-es évek effektjeit idézik. A környezetek terén ugyan négy variációt kapunk: sivatag, tenger, erdő vagy hó, de természetesen mindegyik teljesen sivár és kihalt.

A képekkel sajnos nem lehet visszaadni, mennyire csúnyácska, egysíkú, hiányos és bugokkal teli a játék, ami ráadásul drága is.

A történeten kívül persze vannak egyéb lehetőségeink is, ám ezek is csak össze lettek dobálva. Az egyik a skirmish, amik egyszeri, különálló, a gép ellen vívható küldetések, de csak kettőt sikerült elkészíteni, így ezt hamar kivégezhetjük. Aztán vannak a kihívások, amikkel újabb és újabb repülőket oldhatunk fel 1-2 perces ügyességi feladatok teljesítésével. Ez tényleg jó, csak kevés, illetve egy bizonyos szinten irreálisan magassá válik a nehézség. Továbbá van még egy beépített pályakészítő, ami immáron működik, de nehézkes a kezelése és nincs egyszerű módja annak, hogy a munkáinkat megosszuk, illetve ott a multiplayer mód, ami szimplán nem funkcionál, mivel senki sincs online. Mindehhez hozzájön még az is, hogy számos hiányzó vagy helyfoglaló szöveggel és egy jó nagy adag hibával találkozhatunk, így igazán teljessé téve ezt a (légi)katasztrófát.

RONCS

Jobban jártok, ha messzire elkerülitek a Vector Thrustot, ugyanis semmilyen szempontból nem éri meg az árát. Az unalmas játékmenet, a semmilyen történet, illetve a hiányzó és bugos elemek láttán pofátlanság és teljességgel nevetséges ezt késznek nyilvánítani. A rozsda rágta géptest alatt azért ritkán megcsillan az a játék, ami ebből lehetett volna, ha még több időt és erőforrást szánnak rá, de ennyi nagyon kevés az üdvösséghez. Nincs mit ezen szépíteni: a szeméttelepen a helye.

ADATOK

KIADÓ
Iceberg Interactive

FEJLESZTŐ
TymeSymmetry

MŰFAJ
szimulátor

MULTI
van

GÉPIGÉNY

1 GHz CPU, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Vector Thrust egy végtelenül unalmas darabja az arcade röpszimulátorok műfajának, ráadásul sértően hiányos állapotban került boltokba.

GRAFIKA: **40%**
HANG: **40%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **45%**

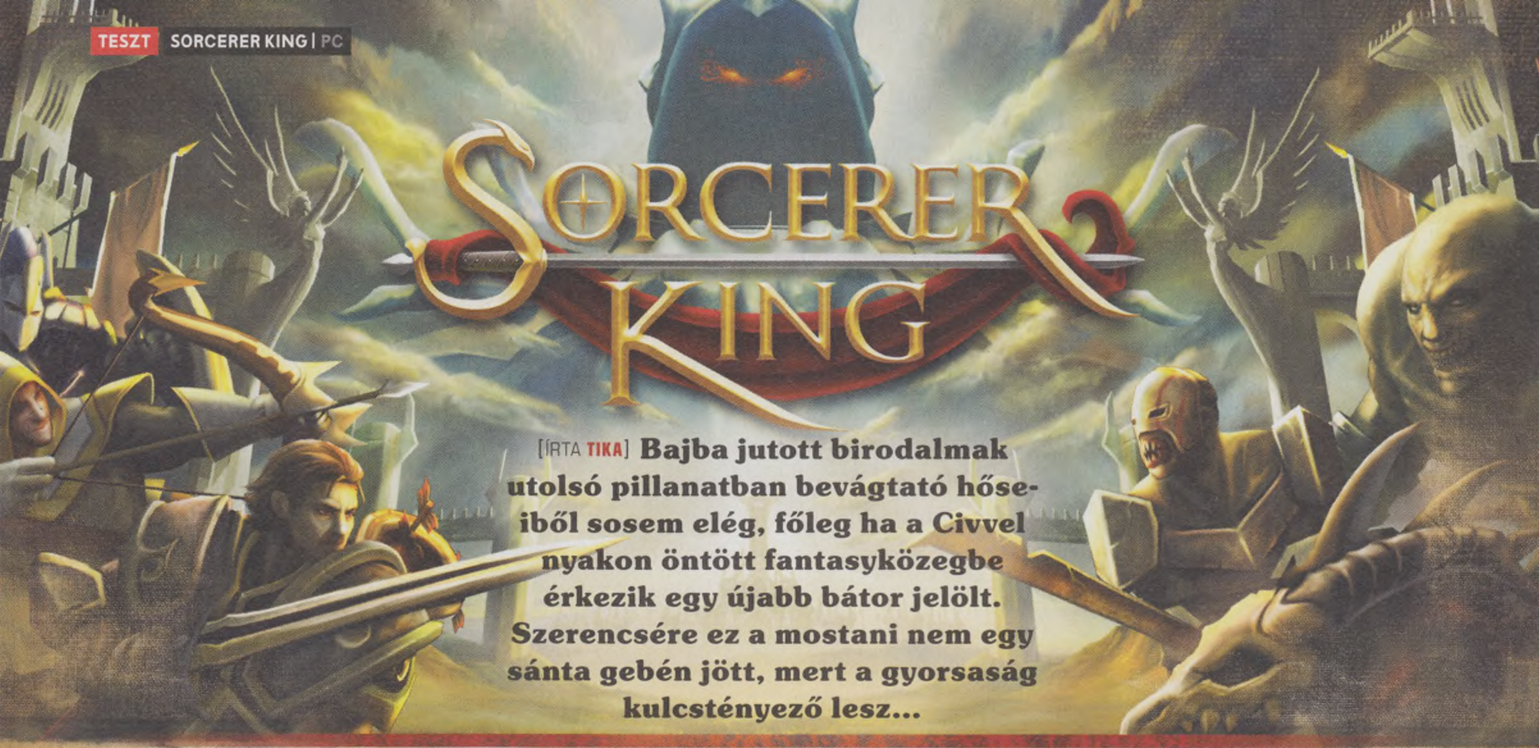
PRO

A bétához képest valamelyest javult a játékmenet.

KONTRA

Minden más.

45%



Sorcerer King

[ÍRTA TIKA] **Bajba jutott birodalmak utolsó pillanatban bevágtató hőseiből sosem elég, főleg ha a Civvel nyakon öntött fantasyközegbe érkezik egy újabb bátor jelölt. Szerencsére ez a mostani nem egy sánta gebén jött, mert a gyorsaság kulcstényező lesz...**

Volt idő persze, amikor a bevezetőben említett példánál maradva ez a ló nemhogy sánta volt, de vak és süket is. A Stardock ugyanis a Galactic Civilization, azaz kvázi a világűr meghódítása után kezdte azt hinni, hogy a bab is hús, és a 4X-ben csak úgy hipp-hopp térfelet lehet váltani. A fantasy témába azonban beletörött a bicska. A 2010-es Elemental: War of Magic a korai mag-, izé kódömlés minden tünetét produkálta – kiforratlan koncepció, kismillió bug –, és akkora pofonokba futott bele, hogy Brad Wardellék csillagokat láttak, csak ezúttal ugye nem a GalCivét. Szép gesztus (és egyben őszinte beismerés) volt a részükről, hogy a játék előrendelői később ingyen jutottak a 2012-es Fallen Enchantresshez. A tanulópénz megfizetése után ugyanis ez utóbbi már szépen muzsikált, annyira, hogy még egy önálló kiegészítőt is fel tudtak rá húzni, Legendary Heroes címmel. Az Elemental sorozatnak azonban nem itt a vége, sőt gyanítom, hogy a Sorcerer King sem az utolsó felvonás, habár tényleg úgy indul ez a kaland, hogy a világ napjai megszámláltattak.

NEM TE VAGY A KIRÁLY!

A Fallen Enchantress kedvelőinek ismerős lesz az új közeg, hisz a történet visszanyúlik a titánokhoz és a mágikus kristályokhoz, amire az egész alapot annak idején felhúzták. Egy ősi ereklye, amelyről mindenki azt hitte, hogy elveszett, és egy varázsló, aki általa szinte korlátlan hatalomhoz jutva úgy döntött, hogy a világban ő lesz az egyetlen isten – ez az előzmény, a jelen pedig, hogy nyerésre áll. A jó hír, hogy egy város még áll és dacol, ám ez nem sokat számít, mert itt nem arról van szó, hogy építs fel egy szebb holnapot, és a szokásos, lassú terjeszkedéssel szorítsd le az ellenfeledet a térképről. A Sorcerer King – szerényen csak így nevezi magát az ipse – ugyanis a pálya túloldalán, egy szinte megközelíthetetlen várban várja, hogy leperegjenek az utolsó homokszemek, és eljöjjön a végítélet. Egyetlen apró teendője maradt, a térképen elszórt mágikus kristályok összetörése, ami az istenné válás utolsó lépcsőfoka. Az idő tehát fogy, a mutató pedig mindenképp halad a maga útján, csak van, ami rátesz egy lapáttal, más pedig visszafogja, miközben a cél sem átlagos: úgy építs egy, a gonoszt legyőző sereget (tessék elhinni, nagy-nagy haderő kell!), hogy az még épp idejében megérkezzen a fekete várhoz.

ADATOK

KIADÓ
Stardock Entertainment

FEJLESZTŐ
Stardock Entertainment

MŰFAJ
stratégia-RPG

MULTI
nincs

STÍLUSMINTA

Age of Wonders III
2014 (EUROVIDEO MEDIEN GMBH)

Endless Legend
2014 (ICEBERG INTERACTIVE)

NAGYDUMÁS KALANDOR

Az alapfelállás tehát nem rossz, és ezt tovább fokozza, hogy a rágósabb kampány mellett sandbox mintára is keverhetünk ki új játékokat. Utóbbiban a választott karakterünk hozzáállása sem mindig úgy indul, hogy hű, öreg, odamegyek a fogadért, mert bizony Martin (Commander kaszt) például a ronda bácsi csatlósaként vág bele a sűrűjébe. Aztán, ahogy végezzük az aknamunkát, jönnek a hívások a főnöktől, „mondtam, hogy ne terjeszkedj", „miért gizdáskodsz még mindig a halandókkal?", és így tovább, és itt játszadozhatunk a válaszokkal, sunnyoghatunk, de akár bátran beletrombitálhatjuk a gazdi képébe az igazságot. Egész sokáig ki lehet húzni a nyílt konfrontációt – mondjuk a máguskirály, alias SK lazán beszopta még azt is, amikor az egyik kapitányát bedaráltam seregestül, és ráfogtam az egészet a „nyuszira"; esküszöm baleset volt, a fickó jött, megbotlott, beleesett a késébe, hatszor egymás után. Egyébként a szöveges kalandok rajongóinak az első végigjátszás olyan lesz, mint a karácsony, a térkép ugyanis tele van meglátogatható helyekkel – kocsmákkal, falvakkal, katakombákkal, varázslók tornyaival –, amelyek rendre ötletes, vicces szituációkkal szolgálnak. Egy ízben a falu közepén véres emberkét találtam, körülötte holtestek, de ő nem emlékszik semmire, én marha meg elhittem, és még a seregembe is meginvitáltam – persze a végítélet napi mutató meglendült, mint ahogy mindig, amikor egy gyilkost pátyolgatunk. Ne lopj, ne fuss el, és ne higgy senkinek, nagyjából ennyi az összes jó tanácsom, bár így is sokszor csőbe húz majd a játék – ami nem is akkora baj.

Tudom, nem sok szó esett még a Sorcerer King magvát adó 4X-ről, főleg az „Expand", tehát terjeszkedés részről. Nos, talán azért nem, mert ebben a tekintetben egy teljesen átlagos Civilization-klónról van szó, ahol a pioneer figura a megszokott ökrös szekér külsővel újabb települések csíráját teheti le, aztán végigjárjuk a barakk- és magtárépítés

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

JÓ BARÁTOD A KOMPUTER

Vannak az életedet megkönnyítő tényezők, a felderítőket például az Explore gombbal törődésmentes felfedezőutakra is elküldheted, és a játékban sem kell a körök lezárására kattintani, ha épp semmi teendőd nincs, mert ez automatikusan megtörténik. A kisebb ütközeteket – Victory minősítés felett – nyugodtan nyomd le az Autobattle opcióval, a veszteségmentes győzelem garantálva van.

KÉT SZÓ: NEM KÉREM!

A Sorcerer King (mármint a főganyé) manipulatív dög: időnként majd megkérdezi, hogy nincs-e szükséged valamire, és neked mondjuk, épp elkelne egy adminisztrátor a városodban, vagy néhány új egység, ám ezt csak akkor fogadd el, ha nagyon muszáj. Minden egyes „ajándék" taszigálja a Doomsday mérőjét, ugyanígy a szöveges kalandokban a jó és gonosz cselekedetek, de a terjeszkedés és a szövetség is.

TOTÁLIS MEGSEMMISÍTÉS

Látszólag sietni kell, mert a főgonosz a térkép sarkán hamar elkezdi szétkapni a kristályokat, de tök felesleges arrafelé bóklászni, ugyanis a játék első felében úgysem tehetsz ellene semmit. Fontosabb, hogy a városaid közelében a semlegeseket legyűrd, és a fészkeiket (a seregük helyén álló barlang, odú, tábor) tüntesd el. Amennyiben az utóbbi lépést kihagyod, folyamatosan jön majd a friss utánpótlásuk.

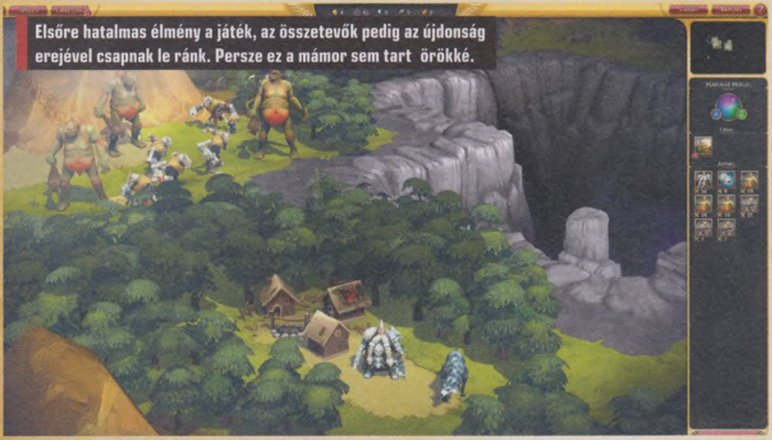
útvonalat, miközben tulajdonképpen semmi komoly teendőnk nincs, azonkívül, hogy szisztematikusan telepakoljuk a várost épületekkel. Az egyetlen nagyobb akadály köztünk és az olyan lovas-páncélos egységek között, amelyek már valóban ütőképesek, a nyersanyag. Paripát és fémet azonban nem találni minden bokorban, speciel a városok közelében sosem, és ugyan a települések fejlődnek, tehát egyre messzebb tolják a határokat, de egyrészt várost csak termékeny talajtípusra lehet alapítani, másrészt meg a végítélet is odaér, mire egy paladinra való vas összejönne. Erre jók az outpostok, a letehető kis erődök, hogy védjük a kristályokat (szilánkok) a tudjukkitől, és hogy az elérhetetlen bányákra is rátegyük a mancsunkat.

Nem kifejezetten megunhatatlan vagy éppen örök klasszikus, de kellőképpen jól működik és élvezetes a jelenlegi felhozatalban.

VAN EGY CSIZMÁD?

A játék alapkoncepciója, hogy az általunk képviselt karakter ugyan láthatatlan, de ezért jelentős hatalommal bíró személy. Van egy könyve, amit teleírhat varázslatokkal – a fejlesztés opció kizárólag erre fókuszál; némely mágiával hegyeket, erdőket tüntethetünk el, mások bő termést és gazdagságot hoznak a kiszemelt városnak, és van, amivel a harcmezőn pörkölhetünk oda. Nagyon nincs agyonbonyolítva emberünk tápolása sem: ahogy fejlődik, újfajta képességeket tanul, ám mivel fizikailag nincs jelen, így a hősei vezette seregekkel tör előre a senkiföldjén, ami igazából nem is annyira a senki földje, mert hát maradt itt még bőven semleges lakó (frászt semleges, ütnek mindenkit!), és néhány hozzánk hasonló hadúr, varázsló is. Utóbbiak személyében remek szövetségekre lelhetünk, csak lehetőleg ne tegyünk megjegyzést a törpék magasságára, és bizonygassuk bőszen, hogy SK nem jó munkásember.

Szóval vannak hősök, akiket szintén gondozhatunk rogyásig; egyrészt fejleszthetők, másrészt kidekorálhatjuk őket fegyverekkel, páncélokkal, talizmánokkal és így tovább. Ám amitől tényleg eldobod az agyad, hogy a sereg minden egységét ugyanígy fel lehet öltöztetni, bőrvértől a láncingen át a lemezpáncélig – akad csizma, karvédő és sisak is, no meg számos gyűrűnek és varázstárgynak való hely. A közkatonák is ihatják a drága löttyöket, használhatják a varázstekercseket, és még egy szimpla lándzsásnak is legalább háromféle különleges képessége van. És hogy honnan szedjük össze ezt a rengeteg felszerelést? Kraftolunk, de keményen. Minden legyőzött sereg, meglátogatott hely dob majd egy kis nyersanyagot, a recepteket pedig a főkarakter fejlesztése biztosítja, plusz egyes épületek és a szöveges kalandok.


Elsőre hatalmas élmény a játék, az összetevők pedig az újdonság erejével csapnak le ránk. Persze ez a mámor sem tart örökké.

Egy jó fantasyjáték beszippant és szó szerint elvarázsol – nos, a Sorcerer King ennek minden tekintetben megfelel. Egészen jól néz ki, szinte minden sarkon bedob egy méretes bestiát, valami különleges szörnyet, ami már a megjelenésével összerándítja a szívizmokat, ráadásul a környezet sem csúnya (persze nem egy Endless Legend kaliber). A zenei aláfestés kellemes, a szöveges kalandok hangulatában is érződik a törődés – egyetlen bánatom, hogy noha a szituációk változatosak, a mögéjük rakott képek egy idő után sablonossá válnak. Az egyforma helyszínekhez elkelt volna pár egyedi illusztráció, és bár ez szőrszálhasogatásnak tűnik, de a huszadik lerombolt faluban is ugyanazt a karón ülő varjút látni kicsit hervasztó. Ami a körökre osztott harcmezőt illeti, itt is akad okosság, például a bekerített lények minden szomszédtól sebzést kapnak (Legendary Heroesból lett átemelve), plusz ugye rengeteg a különleges képesség, ráadásul tekercsből bármely közkatona varázsolhat. Ami a mágiahasználatot illeti, a játék tényleg nem kispályázik, valóban hatásosan sikerült megtámogatni mind a taktikai, mind pedig a stratégiai vonalat.

FRISSEN A LEGJOBB!

A Sorcerer King nem rossz játék, és a kampány mellett a szabadon kikeverhető indulóelemekkel sokáig bírja szuflával, bár kétségtelen, hogy elsőre nyújtja a legnagyobb élményt, amikor még az újdonságok gőzerővel csapnak le, és minden rezdülését figyeljük a végítélet napja felé haladó mutatónak. G

ÉRTÉKELÉS

TIKA

GÉPIGÉNY

2,2 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, DX 9.0c 512 MB VGA, 5 GB HDD

A visszaszámlálós alapötlet és a sok szöveges kaland, plusz a 4X nagyon szórakoztató vegyület, viszont hiányzik a játékból a megunhatatlanság varázsa, ami a Heroesokban vagy az Endless Legendben megvolt.

GRAFIKA:	84%
HANG:	86%
JÁTÉKÉLMÉNY:	88%

PRO

A szöveges kalandok hangulata, a kraftolás, a harcrendszer és az egységek felszerelése mind-mind remek.

KONTRA

A városok menedzselése lehetne érdekesebb, és a „védd a kristályokat" játékmenet sokadszorra már unalmas lehet.

86%

LOGIKUS? LOGISZTIKUS!

A teljes katonai állományod mérete a logisztika nevű mérőszámtól függ; a városokban egyes katonai épületek ezt szimplán adják, más infrastruktúrák pedig az ételből konvertálják. Értsd: logisztika csak városban lesz, város pedig csak egy ritka talajfajtára települhet (fertile), így aztán a fejlesztésnél a sereg teleportálása (kevés katonával odaérhetsz bárhová), vagy a mezőket termékennyé tevő spell aranyat ér.

KÖRBEVERŐS

A csatatér négyzetrácsos szerkezetű, és még a legnagyobb entitások is legyőzhetők, ha sikerül bekeríteni őket. A lényeg, hogy minden új támadóval szinkronban a szomszédos egységek is újra és újra bevisznek egy-egy sebzést, ha a négyzetrácsuk érinti a célpont hálóját (tehát átlósan is működik a dolog). Védekezésnél pedig ugyanilyen okból lehetőleg ne küldj be senkit a sűrűbe.

ÖLTÖZTESD VASBA!

Katonáid fejlődnek, néhány szint után a HP-jük sokszorosa lehet az eredetinek, és ez az a pont, amikor illik felruházni őket. Én kizárólag a kezdeményezést és védelmet erősítő cuccokra fókuszáltam – fontos, hogy az elit előbb tudjon támadni, mint az ellenség. Amúgy a tekercsek kraftolását se hanyagold el, egy tűzhullám, földrengés, vagy a harctér elhagyását biztosító papír mindig jól jön.

ADNI JÓ, KAPNI MÉG JOBB

Új hősöket a szöveges kalandokból nyerhetsz, de a karaktered képzettségfáján is mindig akad egy ilyen lehetőség, és a diplomáciai vonalnak is lehet hasonló hozadéka. Érdemes tehát a szomszéd minden kereskedési ajánlatára és kérésére rábólintani – tudom, hogy fáj 100 manát átadni csak úgy pusziért, de később sokszorosan megtérül receptek, nyersanyagok vagy felajánlott hősök formájában.

ゴジラ GODZILLA

[ÍRTA BÖJTÖS] **Godzilla 60 év után is a szörnyek királya, ezt a legújabb feldolgozás is megerősíti. Ahogyan azt is, hogy a fejlesztők még ma sincsenek teljesen tisztában azzal, hogyan kellene a virtualitásba adaptálni az óriásgyík tombolását. A PS4-es verzió ebből a szempontból fél siker.**

Oké, egészen pontosan mi is kellene egy sikeres és minőségi kaiju-videojátékhoz, már persze azon kívül, hogy az elnevezés szempontjából és címszereplőként Godzilla kerül a reflektorfénybe? A rengeteg filmfeldolgozás és a különböző generációkban újra és újra előkerülő konzolos adaptációk bizonyítják, hogy az immáron több mint hatvanéves (tavaly jelent meg a japán verzió az '54-es eredeti dráma évfordulójára) monstrum még mindig elegendő energiával rendelkezik ahhoz, hogy egész városrészeket döngöljön a földbe, majd jól megtépázza a trónkövetelők sorát. Ez és a méretes fanservice csomag mellé azonban más is kell a valódi sikerhez. Változatosság, hangulat és látvány. Ezek közül pedig többnyire hiányzik valami, amennyiben végigvesszük a korábbi próbálkozásokat a C64-től kezdve át a Super Nintendo Entertainment Systemen egészen a GameCube-ig. Nézzük tehát, hogy az eredetileg PS3-ra tervezett legújabb produktumhoz mi mindent hozott össze a Bandai Namco!

A PUSZTÍTÁS KIRÁLYA

Godzilla nemcsak a Szörnyek Királya, de a pusztításé is. Ez egyből nyilvánvalóvá válik, ha nekiesünk a kampányt jelentő God of Destruction módnak. Bár az irányítás némileg fura (balra és jobbra akkor tudunk haladni, ha az L1 és R1 gombokat igénybe vesszük), az alapok nem annyira ismeretlenek. Lezúzzuk a különböző épületeket az eltérő helyszíneken (kikötőben raktárak és kohók, a parton óriáskerék, a belvárosban hatalmas irodaházak és felhőkarcolók), megküzdünk a G-Force csapataival (tankok, helikopterek, repülők és hasonlók), vagy éppen az ellenséges kaijukkal. Természetesen itt van mindenki, aki számít, a buli nem lehet teljes Mechagodzilla, King Ghidorah, Mothra, Battra, Jet Jaguar, Anguirus, Hedorah, Destoroyah vagy Rodan és a többiek nélkül. Ennek köszönhetően mindig bejön a képbe valaki, akivel eljárjuk a csárdást az épületek vakolatának megrongálása mellett. Ráadásul más szörnyeteg bőrébe is belebújhatunk a pusztítás során (Invade), továbbá a baráti lényeket irányítva a városokat is megvédhetjük (Defend). Ezeken kívül lehetőségünk van az egymás után érkező kaijukat is leverni (King of Kaiju), ketten és hárman is megmérkőzhetünk a világhálón (Vs), illetve a szörnyetegek testre szabása mellett (Evolution) képeket is összehozhatunk a megnyitható extrákkal (Diorama), sőt utána is olvashatunk az összes közkedvelt lény történetének és tulajdonságainak (Kaiju Guide).

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Natsume Atari

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

Újabb Godzilla-fanservice, ezúttal is csak rajongóknak, pár generációt visszalépve.

GRAFIKA:	40%
HANG:	60%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Többfajta Godzilla, egy rakás közkedvelt kaiju, önfeledt pusztítás és egészen sok játékmód a rajongók kedvéért.

KONTRA

Mindenki más állva elalszik majd rajta, annyira monotonná válik a rendszer, illetve meglehetősen fura lett az irányítás is.

53%

Majdnem minden közismert szörnyeteg tiszteletét teszi a játékban, ami mindenképpen nagy pozitívum a tartalom terén.

A MONOTONITÁS KIRÁLYA

Mindezzel még nem is lenne gond, elvégre a megszokotthoz képest egész sok lehetőséget kapunk, továbbá jópofa, hogy a szimpla bunyó mellett a rombolás is milyen hangsúlyos szerepet kap, ami azért Godzilla esetében ami annyira nem is sok, mégis annak tűnik, ha erre egyszerre adnánk a fejünket.

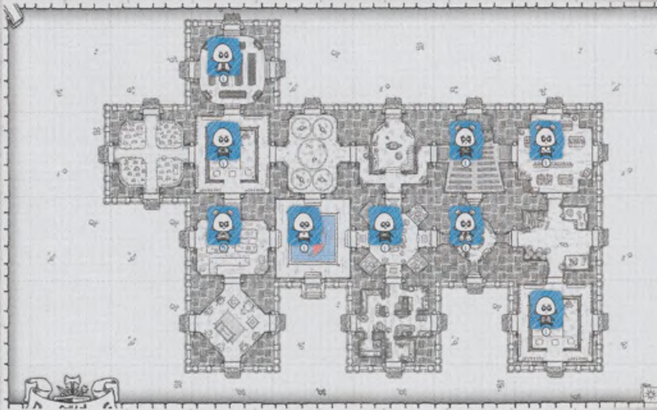
A KÖZÉPSZERŰSÉG KIRÁLYA

A leírtak elég sajnálatos módon rontják az összképet, miközben a külső láttán sem dobunk hátast (látszódik, hogy a PS3 volt a célplatform – ha nem éppen a Dreamcast), de valahogy a monoton megvalósítás, a gyenge külcsín és a furán belőtt irányítás ellenére a Godzilla igazi bűnös élvezet, amiben nagy szerepe van a tekintélyes méretű fanservice adaléknak. A kaijukat ténylegesen ajándék. Más kérdés, hogy mivel két szimpla és két speciális támadásunk van, a feladataink pedig szinte mindig ugyanazok (G-erőművek elpusztítása, emberi és szörnyseregek lezúzása, felvételek készítése a gyíkról), a misszió hamar egysíkúvá válik. Főleg úgy, hogy a tényleges befejezéshez legalább négyszer kell végigmennünk az egy-két órás kampányon (mivel több ágon fut a cselekmény, ezért újabb és újabb pályákat kapunk), irányítva, Godzilla valamelyik változata felett átvéve a kontrollt azon vesszük észre magunkat, hogy egy darabig önkívületi állapotban zúzzuk szét az építményeket és ellenfeleket, a menüben hallható klasszikus főtémáról meg ne is beszéljünk, elvégre az mindig is legendás marad. Kár, hogy mindezek mellé ezúttal sem tudott felnőni a teljes rendszer, a program pedig ennek köszönhetően szinte csak a rajongóknak szól.

Túlságosan is a rombolásra, a rajongói igények kielégítésére összpontosítottak a fejlesztők, miközben a grafikát láthatóan elhanyagolták.

Guild of Dungeoneering

[ÍRTA OLDERN] Ki ne ábrándozna arról, hogy sikeres kalandor lesz valami fantasyvilágban, hogy aztán regék szülessenek róla, és legendás szörnyek meneküljenek előle? Nos, a valóság ennél azért komorabb, de csak picivel. Itt az új RPG-menedzser-roguelike hibrid, a Guild of Dungeoneering!



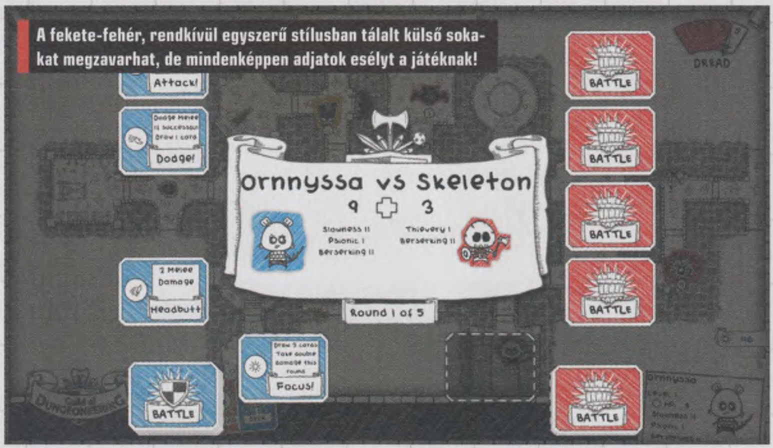
Hogy a kalandorok élete mennyire nem könnyű, azt aligha tudnád meg a legjobb regények olvasása, fantasyfilmek nézése közben. Minden egyes sikeres kalandozóra több száz olyan jut, akinek bizony nem adatik meg a hírnév, csak a kegyelmet nem ismerő Kaszás. Ha játszottál már roguelike játékokkal, akkor azt is tudod, hogy egy valóban nehéz dungeon kitakarítása többnyire sok-sok újrakezdést igényelhet, életek tucatjait követelve a folyamat során. Mi lenne, ha ezt a perspektívát becsomagolnánk egy játékba? Nos, a Guild of Dungeoneering így tett – és nem lenne valamirevaló indie darab, ha nem talált volna magának egy-két izgalmas csavart.

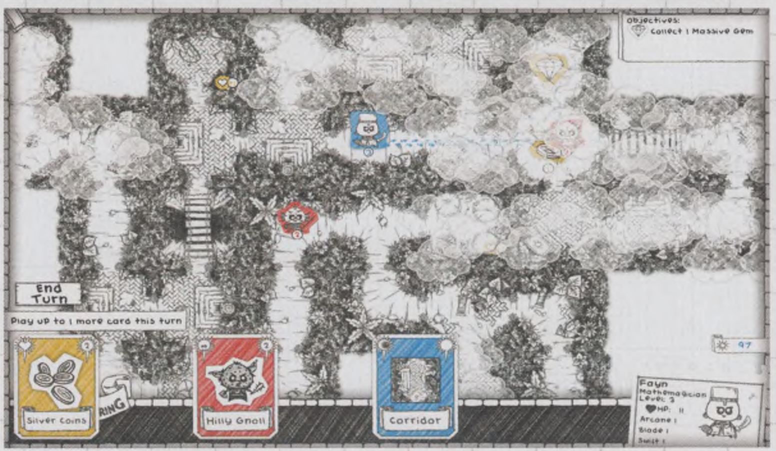
HA SZERETED A KLASSZIKUS, PAPÍR ALAPÚ SZEREPJÁTÉKOKAT, AKKOR ITT VAN, AMIT MINDIG IS KERESTÉL!

RPG? ROGUELIKE? KÁRTYAJÁTÉK? IS!

Elindítását követően a játéknak kétszer sikerült – pozitívan – sokkolnia engem: először, amikor meghallottam a zenét, ami erősen épít a muzsikosok tábortűz mellett énekelt nótáira. Másodszor pedig, amikor rádöbbentem, hogy itt bizony végig a fekete-fehér spektrumra építő, papírból kivágott jellegre hajazó, semmihez sem hasonlító grafikával van dolgom. Ez amúgy remekül megadja az alaphangulatot a zenékkel együtt, és nem hivalkodik annyira, hogy elvonja a figyelmet a konkrét játékmenettől.

Attól a játékmenettől, aminek lényege tulajdonképpen a szervezett dungeoneerezés(?). Barlangászásnak csak nem nevezném, de a lényeg: a játék során a céhedbe érkező hősökkel különböző kazamatákat takarítasz ki (ha sikerrel jársz), közben pedig folyamatosan bővítheted paklidat, illetve hősöd fejlődési útját is egyengetheted. Pakli? Igen: a játék körökre osztott RPG, ahol egy nagyon leegyszerűsített alapra építik fel a több rétegnyi komplexitást. A hősöd kasztja (ami tulajdonképpen a paklija), az adott labirintusban megszerzett dolgai befolyásolják azt, hogy milyen lapokat húzhatsz, a lapok pedig a kő-papír-olló elvet továbbgondolva működnek: van, ami sebez, van, ami lapot húzat neked, és van, amivel védekezhetsz a támadások ellen – vagy épp ezek kombinációja. Ezekből kell a győzelmet kicsikarni számodra, halál nélkül, az egyre bonyolódó, egyre változatosabb ellenfelekkel és helyszínekkel bővülő játékban. Ha meghal a hős? Viszlát, jön egy újabb, a dungeont meg kezded elölről. Ha pedig teljesíted a küldetést, akkor sem marad meg az elért szint, a következő helyszínen megint első szinttől indulsz.





ADATOK

KIADÓ **Versus Evil**

FEJLESZTŐ **Gambrinous**

MŰFAJ **RPG**

MULTI **nincs**

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, Nvidia 8800 / Radeon 2900 VGA, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Jól összerakott hibrid, remek ötletekkel. Minimalista megközelítése miatt nem való akárkinek – de csak ez ne tántorítson el a kipróbálásától.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Egyedi paklik, változatos képességek a műfaj kereteihez képest.

KONTRA

Néha nagyon unfair, egy-két zavaró bugba is beleszaladtunk.

83%

MÁRPEDIG CSAK ADDIG ÉLSZ

Ezen a ponton válik el a víz a vértől, vagy hogy is mondják ezt: ha ragaszkodsz a karaktereidhez, ezt a játékot felejtsd el. Kínok és szenvedések alapozzák majd meg a játékban elért bölcsességedet, tapasztalatodat, amivel kiépítheted a megfelelő paklit, a megfelelő képességekkel. Minden a lapok köré épül: a hősök szintlépésekor véletlenszerűen választott felszerelési tárgyakat kapnak, amik ritkábban osztanak HP-bónuszt meg hasonlókat, de elsősorban új lapokat kevernek bele a paklidba, ami miatt tényleg minden pályán figyelned kell a döntéseidre, mert különben egy sima tiszt is a földbe döngöl. A helyszínekhez tartozó feladatok egyre bonyolódnak – először még csak a sima „öld meg a bosst, ölj meg x ellenfelet" van, aztán jönnek a bizarrabb darabok: x körön belül támadó főellenség, kincsvadászat – és ha nem adaptálódsz a feladatokhoz, a halál lesz a jutalmad. Na jó, nem neked, hanem szegény hősnek, aki hitt a céhetekben.

Ha lebontjuk a játék külső rétegeit, a fantasztikus zenét, a bűbájos grafikát, a tonnányi popkulturális utalást és beszólást, akkor mögötte egy jól összerakott, szolid kártyás roguelike húzódik meg, kellő átgondoltsággal és mélységgel. A műfaj nagy csapdáját, a repetitív magot sikerült a kártyákkal elhessegetni, bár így sem kétlem, hogy lesz, akinek ez az egész nagyon hamar nagyon unalmassá válik majd – de valószínűbb, hogy csak simán nem vagy kompatibilis a zsánerrel.

Infinifactory

[ÍRTA KREDENC] *Egy fejlesztő, akit mindenkinek ismernie kellene, bár kevesen ismerik. Egy játék, amit mindenkinek ajánlok, bár nem való mindenkinek. Egy cikk, mely nehezen született meg, mert az íróját elrabolták az ufók, és nem eresztették. De ő nem is akart elmenni.*

Vannak nehéz pillanatok a cikkíró életében – például amikor pár hónappal a megjelenés előtt bemutatót ír egy olyan korai hozzáférésű játékról, amelynek alkotója egész életében a tökéletességre törekedett, és már az említett korai verzió is késznek volt mondható, így a premier után igazából sokat nem lehet hozzátenni az előzeteshez, maximum annyit: vegyétek meg a játékot, ha szeretitek a logika-puzzle alkotásokat, mert jelenleg ez a műfaj csúcsa. Sőt minden idők egyik legjobbja.

A KÖR KÖZEPÉN ÁLLOK

Igen, Zachary „Zach" Barth tényleg nem tud hibázni. A másokat gazdaggá tévő Infiminer és a páratlan SpaceChem szerelemgyermekében, az Infinifactoryban benne van minden, ami miatt imádjuk Zach átlagembertől eltérően működő elméjének szüleményeit. Pedig maga a mechanizmus alapvetően egyszerű: különböző funkciójú építőelemekből össze kell raknunk egy gyártósort, hogy a folyamatosan (de szabályozható sebességgel) érkező alapkockákból összetákoljunk egy megadott formát, és ebből célba juttassunk tíz darabot. Csupán ennyi a megkötés, minden más már ránk van bízva – és ez az igazán őrületes az egészben. Mert ahány ember, annyiféle logika, gondolatmenet, látás- és szemléletmód, mindenki másképp áll neki a dolognak, másként szedi elemeire fejben a végterméket, hogy visszafejtse azt az alapelemekre, és felépítse hozzá a gépsort. Ez az a játék, ahol hosszú perceken át bámulod üveges szemmel a monitort, gondolatban „sakkozva", majd építesz, próbálsz, bontasz, építesz – és kezded elölről az egészet. És ha végre sikerült összehozni, olyan sikerélmény tölt el, amit más játékban garantáltan nem találsz meg. És pontosan ezen eufória csúcsán tolja az arcodba a játék a „világranglista" statisztikáit, amiből kiderül, hogy más játékosok harmadannyi futási ciklusból és fele akkora alapterületen, kevesebb blokkból építették meg saját üzemüket, és máris azon töröd a fejed, hogyan tudod utánuk csinálni ezt.

ADATOK

KIADÓ
Zachtronics

FEJLESZTŐ
Zachtronics

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 1,5 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Zseniális logika-puzzle játék azoknak, akik hajlandók gondolkodni, és nem ijednek meg a kihívásoktól.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

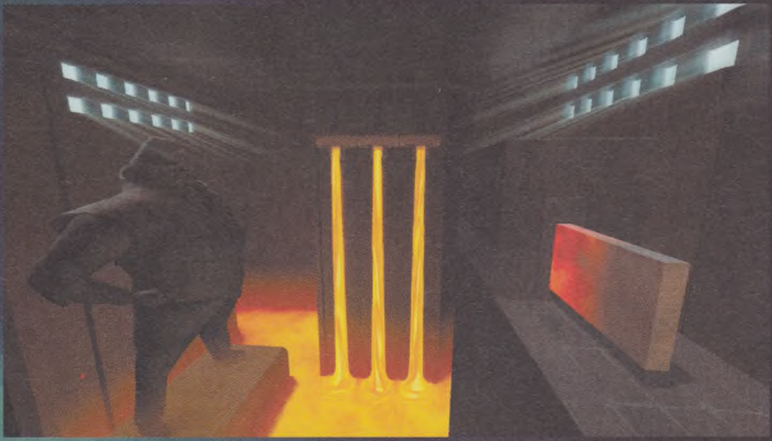
PRO

Kiváló mechanizmus, könnyű kezelhetőség, remek körítés, egészen magas szintű logikai feladványok.

KONTRA

A keretrendszer nem túl kezes, és a tanulási görbe is kissé szeszélyes.

92%

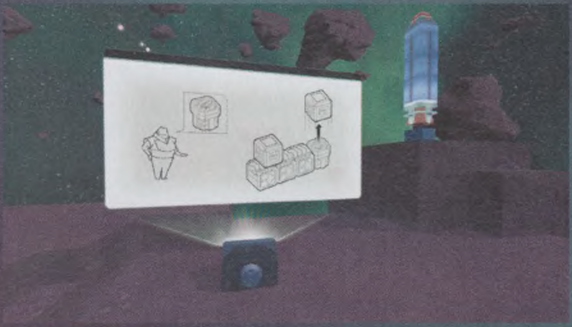


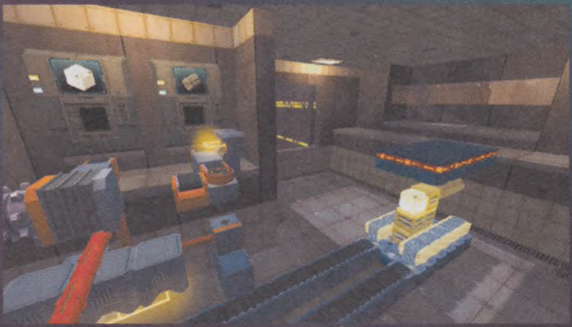
A játék lényege tényleg ennyi, és ez bőven elég is lenne, ám a Zachtronics nem kente el ennyivel. Egyrészt építettek az Infinifactory köré egy sztorit is, mely szerint az általad alakított hőst idegenek rabolják el, te pedig az ő rabszolgájukként dolgozva építed meg a különféle szerkentyűket. Ha sikerül egy-egy részleget mozgásba hoznod, sorstársaidtól elkobzott mókás jutalmakat kapsz fogva tartóidtól, ugyanakkor a pályákon elődeid holttestére és az általuk hátrahagyott üzenetekre is bukkanhatsz, amelyek viszont egészen baljós és depresszív köntösbe burkolják a programot. Másrészt pedig a játék varázslatos külsőt kapott: az építőelemek letisztult, minimalista, indusztriális-futurisztikus dizájnja mellé változatos és látványos helyszínek társulnak, a sztori tökéletes hátteréül szolgálva. Meglátni és megszeretni egy pillanat műve.

GYERE, ŐRÜLT

Ám ugyanez igaz a játékra is, amely mindezzel együtt nem a műfajszüzeknek való: az agyat rendesen próbára tevő feladványokat kapsz, amelyeket azonban komoly egyetemeken épp úgy lehetne oktatási anyagul kiemelni (és nemcsak a matematika, de a pszichológia tanszékeken is, az emberi gondolkodás eltérő mechanizmusait bemutatva), mint családi programként egy nagyobb gyerekkel leülni elé, és közösen kitalálni, hogyan is lehet megoldani az adott puzzle-t. Mindez pedig hosszú hetekre elegendő szórakozást biztosít, és akkor még ott van a saját feladvány készítésének a lehetősége, valamint a Steam Műhely, ahonnan letöltheted mások agyszüleményét.

Persze lehet fogást találni a játékon; a keretrendszer például nem túl kezes: nincs főmenü, nem lehet külön profilt készíteni és új játékot indítani, ráadásul a tanulási görbe is szeszélyes, hamar belekerülsz a mély vízbe, mindez azért kevésbé felhasználóbarát. Ez azonban nem halványítja el azt a tényt, hogy az Infinifactory jelenleg a logika-puzzle játékok non plus ultrája, ami kötelező mindenki számára, aki szereti megmozgatni a szürkeállományát. Ám vigyázat: komoly függőséget okozhat!





Az e havi másik Zachtronics címmel ellentétben itt nem kizárólag funkcionális a tálalás, egész csinos a játék.

STRONGHOLD CRUSADER 2: THE TEMPLAR AND THE DUKE

[ÍRTA TIKA] **Az újabb várostromok után sóvárgók ismét leckét kapnak a Stronghold Crusader 2-ből, ugyanis két új karakter érkezett a minap a Szentföldre. Sűrűsödik a mezőny, tágul a határ, de szép is minden... vagy mégsem?**

Bizonyára mindenkinek feltűnt, hogy a Firefly csupa olyan DLC-vel gazdagítja a Stronghold Crusader 2 világát, mint a The Pig and the Princess, vagy a The Emperor and the Hermit, és ugye a mostani sem kivétel abból a szempontból, hogy két új karaktert és hét ropogós skirmishpályát vizslathatunk meg.

Ami a két új fickót illeti, Duke komám a korábbról már ismert Fülöp király örököse, a Templomos pedig a harmadik keresztesháború frissen importált veteránja. Természetesen mindkettő egyedi várat húz fel – ámbár mostanában nagyítóval kell keresni a nüanszokat, például a dárdavetők alkalmazása és a kisebb tornyokkal csipkézett falszakaszok gondolom nem számítanak eget rengető újdonságnak.

Stratégiai szempontból egyébként a Templar jóval kiszámíthatóbb, nevéhez méltóan rengeteg templomos lovagot vet be, de nyilván ti is ismeritek az ellenszert: sok számszeríj és egy csali, aki a torony körül szaladgálva húzza maga után a támadókat. A Herceg rohamai már összeszedettebbek, nagyobb létszámmal, változatosabb felállásban érkezik, hajazva az ismert Princess kolléganőre.

ADATOK

KIADÓ **FireFly Studios**
FEJLESZTŐ **FireFly Studios**
MŰFAJ **stratégia**

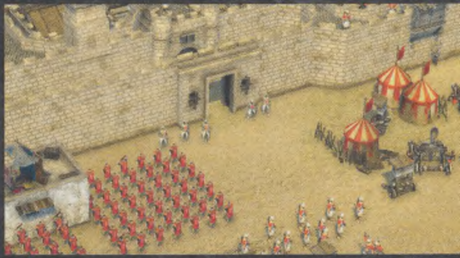
GRAFIKA: **65%**
HANG: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

55%

A SZENTFÖLD IS A RÉGI

Remélem, nem én vagyok az egyetlen, aki szeretné keretbe foglalva látni ezeket a DLC-ket, szóval nyúlfarknyi történet, háromsornyi bevezető is sokat lendíthetne a küldetések fogyaszthatóságán. Főleg, hogy az új skirmish trailre felfűzött pályák egyre laposabbak – ugye sem új egység, sem új várépítő elem nem állt csatasorba. A nehézségi szint persze ismét brutális, és a gyakran ismétlődő szituációkból is kipipálhatunk párat, mondjuk a nuku termőföld és a vasbányák esete (páncélgyártó és gyertyaöntő szakkörökkel dolgozzunk), vagy hogy egy kis méretű pályán a szomszéddal szinte a tornyokból lövöldözünk egymásra.

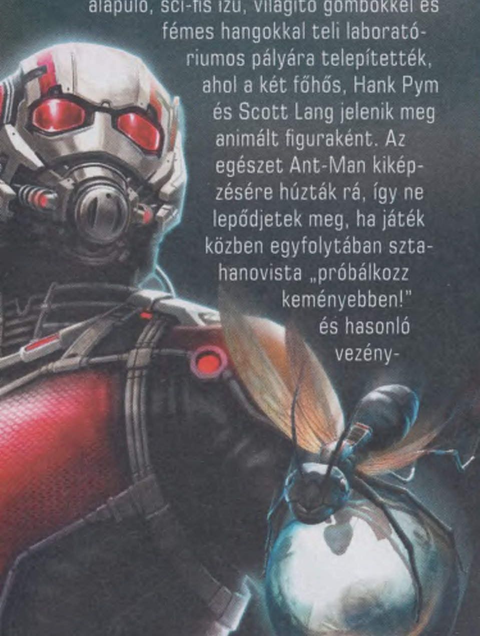
Hétszemélyes, aszimmetrikus marakodás, na az talán még kimaradt az életemből, viszont külön pofátlanság, hogy egy 2v1 felállásban, ahol természetesen én húztam a rövidebbet, minden sátorozó bandita – akik elvileg semlegesek – kizárólag engem vegzált. Összegezve persze a kihívás megvolt, de ásítottam is jó párat közben.



PINBALL FX2 - MARVEL'S ANT-MAN

[ÍRTA LOR] **Ant-Man nemcsak a mozik filmvásznára, de a flippergépbe is beköltözött a Zen Studios jóvoltából, amely a főhős nevéhez hűen egy kisméretű, ám annál mókásabb asztalt szentelt a Marvel hősének.**

Már számát sem tudjuk annak, hogy hány szuperhősös asztalt kaptunk eddig a Zentől, egy azonban biztos: a fejlesztőcsapat egyik munkája sem hasonlít a másikra, és minden alkalommal képesek szórakoztatóak maradni. A nemrég mozikba került Hangyaembert egy, a tudomány világán alapuló, sci-fis ízű, világító gömbökkel és fémes hangokkal teli laboratóriumos pályára telepítették, ahol a két főhős, Hank Pym és Scott Lang jelenik meg animált figuraként. Az egészet Ant-Man kiképzésére húzták rá, így ne lepődjetek meg, ha játék közben egyfolytában sztahanovista „próbálkozz keményebben!" és hasonló vezényszavakat harsog a fületekbe az idősebb hangyaember.



ADATOK

KIADÓ **Zen Studios**
FEJLESZTŐ **Zen Studios**
MŰFAJ **flipper**

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

82%

Bár elsőre kimondottan kicsinek tűnik az asztal és nem is túlságosan díszesnek, ez nem jelenti azt, hogy alatta nem bújik meg tartalom – csak elő kell azt csalogatni. Ez viszont nem könnyű feladat, és bár az asztal kedvez a kezdőknek (ők hamar szép összegeket szedhetnek össze, hála a szorzóknak és a multi-ball módnak), mégis komplexnek mondható, hiszen csak precíz mozdulatokkal és némi gyakorlással lehet aktiválni a minijátékokat. Ráadásul kell legalább egy óra, amire megértjük, hogyan lehet mindezt elérni, így a rejtett meglepetések tényleg csak idővel fedik fel magukat. Az egyik ilyen legviccesebb a Pym Particle, ami apróra zsugorítja az ezüstgolyót, ez pedig főleg akkor érdekes, ha éppen multi-ball módban egyszerre több gömböt is terelgetünk, ráadásul az asztalnak van egy egyedi skill shotja is, amit kicsit nehezebb elsajátítani.

S noha nem az Ant-Man tartogatja a legtöbb újdonságot a Zentől, tisztességes munka, ami mindenképp jobban sült el, mint az Age of Ultron asztal – és egyáltalán nem okoz csalódást.

ROCKET LEAGUE

[IRTA BÖJTÖS] ***Mitől lehet igazán sikeres egy sportjáték? Alapvetően a megvalósítástól, a hangulattól, illetve a kiegyensúlyozott játékmenettől kerülhetnek be a zsáner darabjai a közönségkedvencek közé, a Psyonix pedig mindent megtett és megtesz üdvöskéje érdekében.***

Labdajátékokból van már bőven, ráadásul azok látszólag ki is sajátították maguknak a piac ezen szegletét – legalábbis így gondoltam egészen addig, míg májusban ki nem próbáltam a Rocket League zárt bétáját. A Psyonix alkotása a meglepetés erejével hatott rám, elvégre a PS3-ra kiadott (nagy levegő…) Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars szellemi örökösének nevezhető program a legfontosabb összetevőkre épít, amikre férfiembernek szüksége lehet: autók, versengés, kerekded formák. Utóbbi ugye maga a labda, azonban a megszokottól eltérően azt nem a hagyományos módszerrel rúgjuk, hanem rakétameghajtású kisautókkal lökdössük és terelgetjük, hogy végül a kapuba kerüljön. Jómagam speciel nem vagyok a futball nagy rajongója, ellenben az RL olyan ügyes keveréke lett a sportágaknak, amely kiforrott és élvezetes játékmenetével pillanatok alatt magával ragadhatja még a legszkeptikusabbakat is.

IRÁNY AZ ARÉNA

A Battle-Cars „folytatásaként" természetesen ezúttal sincs szó másról, mint a labdajátékok élvezetéről és a felhőtlen szórakozásról. Kisautókkal terelgetjük, passzoljuk a lasztit, ugrással „bele is fejelhetünk" abba, továbbá kisebb mutatványokat hajthatunk végre (szaltó, pördülésből oldalra lövés), illetve a pályán felszedhető turbó segítségével gyorsíthatunk is, így „rárúgva" a kapura, vagy éppen egy ellenfélbe belerohanva rövid időre ártalmatlanná tehetjük őt. Tulajdonképpen ennyi az egész, az irányítás csínjátbínját pedig a remek oktatómód aprólékosan bemutatja. Ennek elsajátításától kezdve marad az önfeledt móka és izgalom. 1v1, 2v2, 3v3, 4v4 felállásban küzdhetünk meg egymással offline és online módban – én mindenesetre első körben javaslom a hatfős megoldást, mert míg az első kettő kicsit kevés a nagyobb méretű pályákra (sőt nagyon – egyszerűen értelmét veszti a stratégiázás és a hagyományos hozzáállás, ha csak páran keringünk a stadionokban), addig az utolsó verzió már túl sok. Indíthatunk gép ellen játszott kupát (a szezonban rajtunk kívül mindenki bot), normál meccseket kreálhatunk szintén botokkal vagy emberi ellenfelekkel, továbbá bármikor csatlakozhatunk másokhoz az imént felsorolt többszereplős mérkőzésekhez. Kilépés esetén egyébként szintén gépi ellenfél/társ marad a meccs végéig, ráadásul az MI egészen jó lett, még ha időnként képes is úgy védeni a labdát, hogy azt hazaterelve egyenesen a kapuba viszi. Szerencsére ez azért nem olyan gyakori malőr, hogy lerontsa az élményt.

Nem lehet csak úgy karosszériával rohanni a labdának, bizony oda kell figyelnünk a nagyszerű mozdulatok használatára is!

OLAJOZOTT MECHANIKA

Semmi csicsa, semmi túlspilázás. Az első meccsek alatt is lejön, hogy itt nem az a lényeg, a Psyonix nem akart kitűnni extravagáns megoldásaival, szimplán csak egy nagyszerű játékot szerettek volna megalkotni a stúdiónál, ami tulajdonképpen sikerült is. Mert ugye vannak hasonszőrű próbálkozások a műfajban, amik mindenféle mod segítségével igyekeznek újfajta, élvezetes labdajátékot hozni az eSportok világába, a Rocket League mégis más. Egyszerűen adja magát az olajozott irányítás, a teljesen kimaxolt játékmenet. A neonfényes, egészen korrekt kinézetű (éljen az Unreal!) stadionokat növényzet díszíti, felhőkarcolók veszik körül azokat,

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

TANULJ MEG MINDENT!

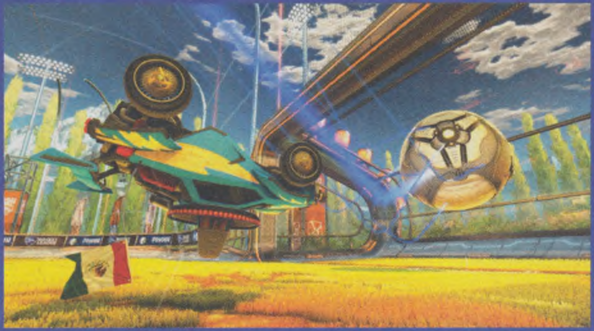
Mielőtt belevetnéd magad az online/offline „labdarúgásba", mindenképpen ess neki a két betanítószakasznak. Az egyikkel az alapokat ismerheted meg, míg a másik a komolyabb mozdulatok elsajátításában nyújt segítséget, aminek köszönhetően a tréning letudását követően könnyebben döntesz majd éles helyzetben afelől, hogy egy szimpla szaltóval lősz gólt, vagy oldalra vetődve fejeled be a labdát a kapuba.

SOK LÚD... GÓLT KAP

Meglehetősen vicces, amikor a Rocket League meccsei alatt mindenki ráront a labdára, majd hatan-nyolcan kergetik egymást és a lasztit. Ahogyan a rendes focinál, úgy ennél a játéknál sem ez a megfelelő stratégia: maradj ki a háborúból, töltsd fel a rakétákat, ha pedig kivárod a számodra megfelelő helyzetet, aminél a távolság és a szög is kedvez, ott a lehetőséged nemcsak a rúgásra, hanem a gólra is.

HÁTUL IS VAN ÉLET

Ennél a sportnál is fontos a csapatjáték, ami ismerősökkel könnyebben megoldható, míg ismeretlenekkel nehezebb. Ezért sem mindegy, hol „születsz meg", ha pedig a kapuhoz közelebb kerültél, ne szégyellj hátul maradni. A védő szerepe azért lényeges, mert a háttérben várakozva az utolsó pillanatokig meghiúsíthatsz majdnem minden támadást, amennyiben csak a megfelelő pillanatban mész a labdára.



sőt még viharban is kergethetjük a lasztit. Emellett több járgány is rendelkezésre áll, mindenki a saját igényei szerint mehet kisbusszal, klasszikus vassal, a Batmobile-ra emlékeztető modern sportjárgánnyal – ezeket ráadásul további kiegészítőkkel tehetjük egyedibbé. A matricák és zászlók mellett különböző tökfedőket is felaggathatunk négykerekűnkre (varázslósityak, korona, vagy éppen viking fejdísz), sőt azt is meghatározhatjuk, hogy a kipufogónk lángcsóvát eresszen, felhőt eregessen, vagy éppen konfettit szórjon. Ezeket mind megnyerhetjük eredményeinkkel: láss csodát, nincs szükség mikrotranzakcióra, a hangsúly végig a játékon van, amivel a profik és az amatőrök is remekül elszórakozhatnak, mindenféle frusztráció nélkül – a kisautókkal pedig csodákat lehet művelni a mozdulatoknak hála; néha az állam is leesett egy-egy támadást elnézve, de én is műveltem igen látványos dolgokat.

HETEK ÓTA A PÁLYÁN

Miután az elmúlt hónapban szinte minden nap játszottam a programmal, ráadásul tettem ezt mind a PS4-es, mind pedig a PC-s változattal (melyek közt nincs lényegi különbség, ráadásul határt sem szabtak a fejlesztők: ritka madárként cross-platform a Rocket League), nyugodtan elmondhatom, hogy megunhatatlan játékról van szó. Minden egyes meccs, minden egyes stratégia és minden gól teljesen más. Ami egyszer beválik, az lehet, hogy soha többé nem jön össze másokkal. Ám talán ez az egyik legnagyobb szépsége a Psyonix fejlesztésének: megyünk meccsről meccsre, alakítgatjuk a járgányunkat (legyen, mondjuk, rozsdás a külseje, matt vagy vakítóan fényes a festése, szórjon pénzt és lobogjon rajta egy Unreal-zászló), idegenekkel és ismerősökkel fogunk össze, majd ténylegg a képességeknek megfelelően végzünk. Na és a csapatmunka alapján. Ha mindenki a labdát kergeti, akkor is van esélyünk, azonban egy összeszokott, stratégiázó klán pillanatok alatt rendbe rakhat minket. Ezért aztán nem árt kialakítani a szerepeket (lásd tippjeinket), így állandóan figyelve a lasztit, és nyomás alatt tartva a szembenálló feleket.

AMINT ELKEZDŐDIK A MECCS, EGYSZERŰEN A STADION RABJÁVÁ VÁLUNK, ÉS ÖNFELEDTEN RÚGJUK A LASZTIT.

Ezen időszak alatt, amit a játékkal töltöttem, összetalálkoztam már mindenféle típusú játékossal. Van az agresszív és magányos farkas, aki nem is próbál mást odaengedni a nyerő helyzetbe, így állandóan kisajátítva a labdát, ezzel együtt pedig sokszor elveszítve az előnyt, valamint van az, aki átadja a lehetőséget, ha úgy látja, úgy nagyobb az esély a győzelemre. Van olyan, aki a félpályáról képes belőni egy gólt, de nem ritka, aki a kapu közvetlen közelében is elszúrja a gólhelyzetet. E típusokat is felismerjük egy idő után, majd ezt is előnyünkre fordíthatjuk, hiszen látjuk, mikor és hogyan érdemes közbelépni. Ami azonban a legfontosabb: ez is csak egy játék, nem szabad véresen komolyan venni, ha pedig veszítünk, az csak ideiglenes állapot, a következő körben már lehet, hogy mi magunk aratjuk le a babérokat.

PERFECT!

A Rocket League az ötletek és a megvalósítás, de leginkább az élmény terén simán versenybe száll a sportág komolyabb képviselőivel, ez pedig már most meglátszik a játékosközösségen is, miközben szerveződnek az e-kupák, amik augusztusban veszik kezdetüket. Amennyiben sikerül továbbra is extra tartalmakat kreálni (szóba kerültek ingyenes pályák és egyéb, akár fizetős kiegészítők), a lendületből pedig nem veszít a fejlesztőcsapat, akkor minden idők egyik legnagyobb indie-sikere van kilátásban, ami élő közvetítésekkel és folyamatos fejlesztéssel marad majd az élbolyban. Ráadásként nem elképzelhetetlenek az újabb játékmódok sem, amelyeknél a power-upok bevezetésével lesz még akciódúsabbá, pergősebbé téve az egyébként is remek játékmenet, hogy az eredeti Battle-Cars fantáziajellegű stadionjairól ne is beszéljünk, elvégre azok is feldobnák az összképet. A lehetőség mindenesetre mindenre megvan, a fejlesztők pedig élnek is majd velük, legalábbis reméljük, hiszen az esély megvan az egyelőre még elképzelhetetlenül nagy sikerre.

ADATOK

KIADÓ **Psyonix**

FEJLESZTŐ **Psyonix**

MŰFAJ **sport**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800/Radeon 2900 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A stadionban mindenki őrjöng, miközben mi kisautókkal rúgjuk a lasztit az év sportjátékában.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO

Korrekt látvány, egy rakás kiegészítő, olajozott és hihetetlenül élvezetes játékmenet: megunhatatlan.

KONTRA

Stadionból még jöhetne pár, az meg a jövő zenéje, hogy mennyire tartják majd a játékban a lelket.

90%

NE KERGESD A LABDÁT!

A tapasztalat az, hogy amikor a labda jó magasra repül, a teljes csapat ott kering a közelben, miközben az árnyékot követi, ami nem éppen a leglogikusabb lépés. Érdemes inkább visszatolatni egy kicsit, vagy éppen várakozni, emellett pedig magát a labdát és annak érkezési szögét lesni, hogy így könnyebben célra állj, ha pedig végre ott a lehetőség, a többi autó még egymást lökdösi, te leszel előnyben.

ROMBOLJ ÉS PUSZTÍTS!

Az erőszakosabb sportoknál bevált stratégiának számít, hogy ha már nem jut számunkra más babér, egyszerűen odacsapunk. Mindegy, hogy kinek, csak nagyot szóljon. Ennek megfelelően itt is érvényes a szabály, miszerint adott helyzetben azzal is segíthetsz a csapatnak, ha a maximumra töltött rakéták által meghajtva szépen belehajtasz egy ellenfélbe, így felrobbantva őt, egy időre kizárva a harcból.

VÁLTS KAMERANÉZETET!

A játék két kameranézetet is kínál, ami persze nem véletlen. Az egyik a hagyományos autóversenyes mód, amit általában használunk, a másik azonban nem kevésbé fontos, elvégre a labdát veszi célkeresztbe, hogy állandóan tisztában legyünk annak helyzetével. Ha sikerül kitanulnod az így megváltozott irányítást, nagy előnyhöz juthatsz akkor is, ha nem a háttérbe vonulva lesel a felmerülő helyzetekre.

NEM VAGY PÓKEMBER

A stadionok kialakításának hála sokszor felhajthatsz a falakra, egészen a plafonig eljutva így. Ez marha jól néz ki, menő látvánnyal jár, azonban próbáld elkerülni az ilyen helyzeteket! Ha ugyanis nem vagy Pókember, nem tudsz ide-oda repkedni, komoly hátrányod származhat az akcióból: lelassulsz, majd egész egyszerűen kiesel a harcból, miközben az irányítást is elveszíted, ami elég komoly probléma.

Victor Vran

[ÍRTA **LOR**] ***Megérkezett teljes pompájában a Haemimont Games démonölős, leginkább a Van Helsing és Diablo címekre emlékeztető ARPG-je, s bár sokat nem vártunk tőle, az utóbbi idők egyik legkellemesebb csalódását okozta, sőt: kifejezetten meglepett minket!***

Be kell vallanom, hogy a Victor Vran korai hozzáférésű verziója után nem fűztem túl sok reményt ahhoz, hogy a végtermék fel fog villanyozni. Az első build meglehetősen keveset mutatott, ráadásul olyan tálalásban, ami erősen emlékeztetett a The Incredible Adventures of Van Helsingre, és a nyolcszázadik Diablo-klón érzetét keltette. Ezen az sem segített sokat, hogy a játék olyan különlegességeket ígért, mint az ugrás gomb megjelenése izometrikus nézetben, valamint az egyedi harcrendszer, amit akkor még nem igazán tudtunk hova tenni. Nem túl lelkesen vetettem hát bele magamat a tesztelésbe, de wilson unszolására adtam neki egy esélyt. És milyen jól tettem!

KUBÁBÓL KRIPTÁKBA

Némi okot adott a bizakodásra, hogy a játékot fejlesztő csapat a Haemimont Games, amely a nagy sikerű újkori Tropico-szériát jegyzi – igaz, hogy teljesen más tészta egy diktatúra építgetése, mint a kripták tisztogatása, de semmiképp sem egy tapasztalatlan gárdával állunk szemben. Szerencsére a végterméken nem látszik, hogy eddig nem kaptunk ARPG-t tőlük, mivel a Victor Vran egy kimondottan élvezetes és frissítő kalanddá kerekedett, ami bár merít a stílus nagyjaiból, kellően átgondolja és lecsupaszítja a formulát. Na de ki ez a kalapos bájgúnár, aki már zavarba ejtően hasonlít a borgoviai szörnyvadászra? A megjelenésig semmit nem lehetett tudni a történetről, ami leginkább a kíváncsiság felkorbácsolására volt jó. Most azonban fény derült a teljesen jellegtelen sztorira: főhősünk egy „hétköznapi" démonvadász, a felálláson pedig annyit csavartak, hogy maga is képes uralni démoni képességeket. Miközben Victor egy eltűnt barátja után nyomoz, útja a démonok által megszállt Zagoravia (nem Borgovia!) nevű városba vezet, ahol némi vonakodás után a helyiek és a királynő segítségére siet. Mindezt pár statikus képekből összeállt bejátszás és párbeszédpanel meséli el, de a remek szinkronnal nem spóroltak a bolgárok: Victor hangját az a Doug Cockle kölcsönzi, akit Geraltként hallhatunk a Witcher-játékokban, és a többiekre sem lehet panasz. Victor tehát egy valódi klisés főhős, egy klisés történetben és klisés univerzumban – alaposabb háttérsztorit és világot nem sikerült mögé kanyarítani, és ez bizony a küldetések jellegén, valamint a szörnyek repertoárján is visszaköszön.

ADATOK

KIADÓ
EuroVideo Medien

FEJLESZTŐ
Haemimont Games

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

STÍLUSMINTA

Diablo III
2012 (BLIZZARD ENTERTAINMENT)

The Incredible Adventures of Van Helsing III
2015 (NEOCORE GAMES)

KEVERD A KÉPESSÉGEKET!

Bár a Victor Vran leplezhetetlenül merít a stílus nagyjaitól, harcrendszer és karakterépítés terén teljesen egyedi. Ez a „csináld és keverd össze magadnak szabadon" elvet követi, eltörölve a zsánerben eddig megszokott kasztrendszert, skillfákat és szintlépést is, ami a hardcore ARPG-rajongóknak inkább butításnak tűnhet. Induláskor nem választhatunk mesterséget, és a tutorial alatt hamar kiderül, hogy a képességeket sem szintlépéssel nyerjük el, hanem fegyverekhez tartoznak. Ezekből egyszerre kettőt rakhatunk a hősre, és mivel fegyverenként két különleges skill és egy alaptámadás bővíti a repertoárt, összesen négy képességet használhatunk. Azonban mivel csak egy lehet aktívan a kezünkben, harc közben az egér középső gombjával váltogathatunk köztük, így egyszerre viselkedhetünk közel- és távolsági harcosként is, ha úgy kívánjuk. Ezenkívül gyorsbillentyűre még két démoni erőt rakhatunk, amik szörnyekből hullanak, és jellemzően védelmet adó pajzsok vagy területi támadások. Elsütésükhöz azonban nem manára van szükség, hanem az életerő mellett látható overdrive mércét kell feltölteni minél több kaszabolással, ami gyakorlatilag a Van Helsing játékokban is látott Rage megfelelője. Ennél is érdekesebben van megoldva a

A párbeszédek során nem sok izgalommal találkozhatunk, mégis élvezzük Geralt jellegzetes orgánumának megszólalását.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FIGYELD A FÉNYT!

Mindegyik térképen szerepel a kihívások között a titkok megtalálása, melyből általában kettőt rejtettek el a készítők. Ezek azonban sokszor olyan helyeken vannak eldugva, amelyek nincsenek feltüntetve a térképen, és jellemzően ugrálással vagy alapos kutakodással bukkanhatsz rájuk. Ha már a közelben vagy, akkor az életerő mellett levő démonarc szeme felvillan – érdemes rá figyelni, és ott tapogatózni!

DUPLA ÉLVEZET

Használd bátran a középső egérgombot a fegyverek váltogatásához! Bár a fegyverek képességei nem fogyasztanak manát, lecsengési idejük szabályozza a használatukat. Amíg feltöltődik az egyik fegyvered képessége, addig válts át a másikra, és hentelj tovább! Mire azt is elhasználod, a másik már bevetésre készen áll. A közelharci és távolsági fegyver kombó például rendkívül jól működik így.

VETŐDJ ÉS UGRÁLJ!

A harcok dinamizmusát az adja, hogy szabadon vetődhetsz, ugrálhatsz az ellenfelek közt, ARPG-től szokatlan módon. Ez rengeteg helyzetben hasznos: sokszor pókhálóba vagy okkult körbe rántanak az ellenfelek, ekkor egy elegáns mozdulattal kitörhetsz a fogságból. A rosszarcúak tömegéből egy kiszögellésre felugrással is levegőt nyerhetsz, hogy aztán fentről, biztonságos helyről folytasd az irtást.

statpontok kérdése: az életerőt, életlopást, kritikus sebzést és a többi tulajdonságot keverhető végzetkártyákkal turbózhatjuk, amelyekből hármat bújtathatunk a karakterünk zsebébe. Ezeket ráadásul bármikor váltogathatjuk, aminek köszönhetően szinte teljesen új „buildet" próbálhatunk ki: ha éppen találtunk egy crites legendary kaszát, cserélhetünk mellé crites és közelharcot húzó kártyákat, ha addig amúgy lövészek voltunk.

megfelelően szintén nem tartogat túl sok lehetőséget. Mindez bár elsőre túl leegyszerűsítettnek tűnik, mégis baromira élvezetes. Ennek egyik oka a jól sikerült kezelés és a dinamikus harcok: a WASD-vel irányíthatjuk hősünket, van lehetőségünk vetődésre és ugrásra is, ami külön taktikai mélységet ad az izometrikus nézethez, ebben kimondottan hasznos a forgatható kamera. Az ugrás nem kap lényegesebb szerepet, csak a kezelést

Hogy a stratégián és diktátorkodáson túl is van élet, azt a Haemimont Games a kaszabolós Victor Vrannel bizonyítja.

Ez azért jó, mert a fegyverek nem fognak árválkodni a ládánkban, és kötetlenül váltogathatunk játékstílusok közt – persze ez azzal jár, hogy nincs összetettebb skillfa, statrendszer, szóval nem ez az a játék, amiben a keményvonalas RPG-sek buildeket matekozhatnak.

KIHÍVÁS AZ ÉLET

Ehhez hasonlóan a lootrendszer sem valami bőkezű, itt-ott pottyan egy-két fegyver, az erősebb démonok megölésével pedig démoni erő, de nem kell a cuccok Tetris-szerű rendezgetésével foglalatoskodnunk. Vérten és fegyveren kívül nincsenek fejfedők, kiegészítők, és további tárgyak sem, a kraftrendszer ennek

hivatott egyszerűbbé tenni, illetve a titkos helyeket közelíthetjük meg vele. Külön jó pont jár azért, hogy a játék kontrollert is támogat, és így is kimondottan kényelmes az irányítása. A küldetések javarészt abból állnak, hogy egyik helyről küldözgetnek minket a másikra valamilyen jellegtelen feladattal, ami jellemzően egy hely megtalálása vagy ellenség legyőzése. A játék sava-borsát azonban a térképenkénti öt kihívás jelenti, amelyekkel bőven el tudunk szórakozni, főleg hogy ezekből összesen kétszáz van a játékban. Ez a challengerendszer tornázza fel a játékidőt és az újrajátszást egyaránt, így előbbi kitolható akár 20 órára is. Külön öröm, hogy mindezt online

ÉRTÉKELÉS

LOR

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz vagy erősebb CPU, 4 GB RAM, GeForce 8800 vagy AMD Radeon HD 4000, 4 GB HDD

Egy sokadik démonölős történet, ami mégis képes újat mutatni az izometrikus ARPG-k világában. A dinamikus harc, a teljesen szabad karakterépítés és a rengeteg kihívás rendkívül élvezetessé teszi.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **82%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Nagy szabadságot ad a képességek és a karakter építgetésében, módosítókkal fokozható nehézség, online kooperatív mód és rengeteg kihívás.

KONTRA

Kevés loot, egyszerű kraftrendszer, sallangos történet, az egyedi világ és hangulat hiánya.

80%

kooperatív módban is megtehetjük, ahol lehetőségünk van másokhoz becsatlakozni, vagy saját játékot indítani. Grafika terén számos finomságot kapunk, így élsimítást, V-syncet, anizotróp szűrést, de mivel a játék világa nem éppen kidolgozott és nem is különösebben látványos, így nem fogunk a részletekben nagyon elmerülni. A játék amúgy egy közepes vason is jól fut, bár a zsúfoltabb területeken azért látványos a teljesítmény csappanása – viszont bugba az eltöltött órák alatt nem futottam, így összességében a működést tekintve teljesen rendben van a játék.

HENTELÉS ÉS ARCON PÖRGÉS

A térképek bár nem túl tágasak és nem is különösebben fantáziadúsak, a szörnyek kellemesebb meglepetést okoztak. Ugyan nincsenek látványos, abszurd lények, az általuk használt képességek azért képesek megizzasztani az embert. Bár eleinte csak pókokat és csontvázakat ölünk halomra, később jönnek a húsosabb falatok is. A bossharcok például remekül sikerültek, mert valóban taktikázni kell, és csak ötletes módokon lehet legyűrni a főgonoszokat. Mivel a játék normál fokozaton is könnyűnek mondható, a játék kezünkbe adja a Hex nevű módosítókat, amik tovább növelik a kihívást a hős életének csökkentésével vagy az ellenfelek erősebbé tételével, és különféle jóságok járnak értük jutalmul.

Összességében a Victor Vranban nagyon élvezetes a hentelés, a pörgés folyamatos, és mivel bármikor változtathatunk a builden, egy nagy-nagy, szabad játszótérnek hat – ez pedig alapvető kitétel egy ARPG élvezetéhez. Persze ezért cserébe sok alapvető műfaji sztenderd el lett hagyva, de épp ezért sikerült elszakadnia a megbélyegző „klón" címkétől (bár egy kidolgozottabb univerzumot még elfogadtunk volna mellé). A játék bár nem a következő nagy korszakalkotó darab, elmarad a Diablo kozmológiájától és kidolgozottságától, és a Path of Exile szabatos skillfájához sem ér fel, de a Haemimontnak nem kell szégyenkeznie, mert élvezetes és működik – érdemes felírni a listára!

OSZLASD A TÖMEGET!

Sok olyan helyszín van, ahol több ágyútöltelék lézeng, ám pár suhintással lecsaphatók. Őket takarítsd el területi támadásokkal, vagy egyszerre többet sebző közelharci képességgel. Ezzel időt spórolsz meg, ami több kihívás esetén nagyon fontos: sokszor meghatározott időn belül kell bizonyos számú ellenfelet kiiktatni, de achievement jár azért is, ha egy skill-lel egyszerre 25 ellenfelet pusztítasz el.

NE FELEDD A POTIKAT!

Idővel egyre több potion nyílik meg előtted, különböző effektekkel, amik közül érdemes szemezgetni. A klasszikus élettöltő ital mellé ne felejts el másikat is választani gyorsbillentyűre, és azt bátran használni! Ezek közt vannak olyan területi sebzést okozó bombák is, mint például a tűzgránát, amivel kiküszöbölheted egy skill cooldown idejét, és hasonlóan hatékony pusztítást végezhetsz.

SZÍVD AZ ÉLETET!

A bossharcok helyszínein szinte mindig vannak elhelyezve az életerőt és az overdrive mércét töltő szobrok, ezeket még a harc kezdete előtt térképezd fel, és maradj a közelükben. Mindegyik boss több kis szolgát is indít majd ellened, ők viszont a hasznodra is lehetnek: ha olyan végzetkártyát használsz, ami minden öléskor visszatölti a HP-dat, akkor az eltakarításukkal hatékonyan gyógyíthatod magadat.

TRANSZMUTÁLJ!

Bár a Victor Vran kraftolási rendszere nem éppen a legösszetettebb, érdemes élni a lehetőséggel. A főmenüből elérhető kódexben elolvashatod hogy adott fegyver erősítéséhez vagy statjainak megváltoztatásához mit kell behúznod. Az egyik érdekesség, hogy három másik készség beolvasztásával erősebbé teheted a választott fegyvert, így a felesleges felszereléseket ilyen módon is hasznosíthatod.

WINDWARD

[ÍRTA BÖJTÖS] **Hajóra szállni élvezet, gyorsabban süvít, mint a képzelet. Átírva kicsit a klasszikus sorokat mindez remekül illik a Windwardra, amely ügyesen eleveníti fel a Pirates! emlékét, emellett pedig kiválóan relaxál is a sok pörgős és akciódús játék mellett.**

Egykoron még nagyon nagy népszerűségnek örvendtek a kalózok és a velük élet-halál harcot vívó tengerészek, ami a filmek és videojátékok számán is mérhető volt, manapság viszont meglehetősen csökkent az érdeklődés a téma iránt. A Tasharen Entertainment mindenesetre úgy gondolta, hogy visszahozza a klasszikus Sid Meier's Pirates! hangulatát és stílusát a köztudatba, amit a fejlesztőcsapat a nemrégiben az Early Access-állapotból a nagyközönség elé kilépő Windward képében próbál népszerűsíteni – több-kevesebb sikerrel.

NYÍLT VÍZEN

Amennyiben a normál kampányt indítjuk el, választhatunk a különböző frakciók közül, ezzel letéve voksunkat valamelyik főbb irányvonal mellett. A haderővel a harc útjára lépve ellenfeleinket intézzük el könnyebben, a diplomáciával a városok közti munkát könnyítjük – a felfedezésnek mondjuk sok értelme nincs, így azt annyira nem is javaslom az induláshoz. A lényeg innentől kezdve, hogy a véletlenszerűen generált térképen meglátogassuk az itt-ott elterülő településeket, majd miközben az idővel folyamatosan érkező kalózokat rendreutasítjuk, kellően nélkülözhetetlen szolgálatot teszünk a régió népeinek. A kikötőbe érve láthatjuk, mire van szüksége a helyi közösségnek, mit árulnak, továbbá küldetéseket is felvehetünk, ami általában az áru leszállítását jelenti egy másik helyszínre, vagy éppen egy turistacsoport körbevezetését, de akár őrtornyokat is építhetünk a közelbe, gyarmatokat alapíthatunk, továbbá vérdíjjal rendelkező vezéreket is üldözőbe vehetünk. A feladatok nagyjából ezek összességét merítik ki, aminek köszönhetően a legpraktikusabb megoldás az, ha egy adott városkába tartva további azonos célpontú missziókat veszünk fel, ezzel egy füst alatt teljesítve mindegyik kihívást.

Sok lúd kalózt győz, avagy minél többen vagyunk az adott területen, annál egyszerűbben teszünk keresztbe támadóinknak is.

ADATOK

KIADÓ
Tasharen Entertainment Inc.

FEJLESZTŐ
Tasharen Entertainment Inc.

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
van

GÉPIGÉNY

Intel Core i3 1,4 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Intel HD Graphics 4200, 250 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Elsőre kellemes múltidézés a Sid Meier's Pirates! nyomában, amit a monotonitás ront el.

GRAFIKA:	**70%**
HANG:	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO

Nyugtat és ellazít, a kereskedés és a harc mellett pedig egy ideig élvezzük a repkedő sirályok és úszkáló halak látványát...

KONTRA

...azután a motiváció hiánya miatt elveszítjük az érdeklődésünket, és mivel a játékmenet is önmagát ismétli, elfelejtjük az egészet.

67%

EGYRE NAGYOBBÁ VÁLVA

Ha mindent jól csinálunk, ügyesen teljesítjük a küldetéseket, emellett odafigyelünk a piaci igényekre, amiket a legolcsóbb forrásokból szolgálunk ki, folyamatosan fejlődünk, ezzel együtt pedig a megszerzett pénzből hajónkat is leválthatjuk, bővíthetjük. Kapunk különböző kiegészítőket, amik jó szolgálatot tesznek (vitorla, ágyú – ilyesmit akár vásárolhatunk is), a hajó lecserélése pedig a raktér növelése miatt nagyon fontos, elvégre a kezdeti kétkamrás megoldás a folyamatosan növekvő igények mellett hamar kevésnek bizonyul. Nem utolsósorban, ahogy átmegyünk egy másik régióba, egyre erőteljesebb lesz a kalózok aktivitása is, ami jócskán megnehezíti a dolgunkat. Még szerencse, hogy mások is szelik a hullámokat a közelben, ennek köszönhetően pedig a viszonylag egyszerű harcok (úgy kell kormányozni a hajót, hogy ellenfelünk az ágyúk elé kerüljön) gyorsan lezajlanak. Legalábbis a kezdetekben, elvégre idővel indokolatlanul erősek lesznek ellenlábasaink, ráadásul folyamatosan özönlenek ránk, ami kicsit lerontja az amúgy kellemes, kellőképpen nyugtató összképet.

NÉHÁNY ÓRA KIKAPCSOLÓDÁS

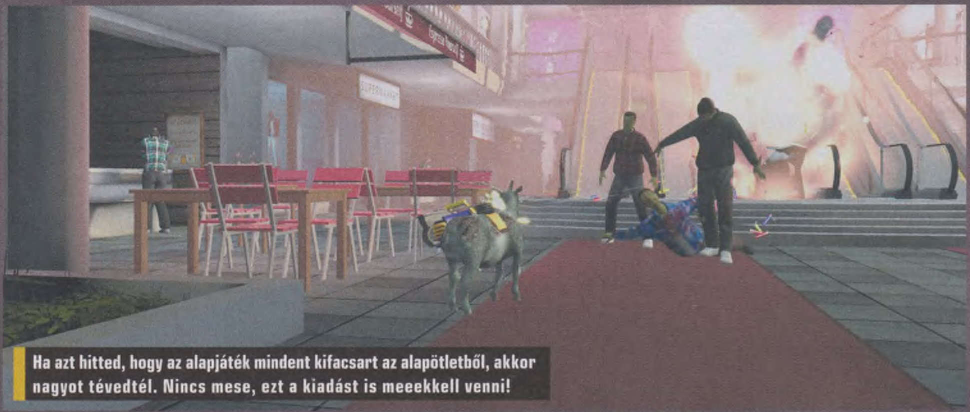
A Windward az első órákban nagyon ígéretes és kellemes, nyugtató hatású program. Jómagam utoljára a PS-re megjelent Overboard! társaságában töltöttem el jó pár órát, ami a Pirates! mellett szintén a Tasharen inspirációja lehetett. Ennek köszönhetően élveztem az utazgatást és a kereskedelmet, kifejezetten kikapcsolódtam a tesztelés alatt. A grafika nem gyönyörű, nem hozza ki a maximumot, de összességében mutatós, a zene pedig hangulatos és tényleg ellazít. A játékmenet is képes arra, hogy jó darabig lekössön bárkit – ám egy idő után elfogy a motiváció, ami leginkább amiatt van, hogy nincs igazi cél. Szeljük a habokat, megyünk ide-oda, de ehhez nincs körítésként tényleges történet vagy bármi, ami miatt kitartanánk a program mellett. Nem csoda, hogy az online szegmens átlagban 20-30 embert mutat, miközben ezen értéknek a megjelenés után legalább pár száznak kellene lennie. És ez a legfőbb probléma. A szabadidő kicsit nyugodtabb eltöltésére megfelelő a Windward, de hosszú távon sajnos semmi olyat nem nyújt, ami miatt kitartanánk mellette.

Ha hiányzik a Sid Meier's Pirates, a Windward visszafogottan ugyan, de nagyjából hozza azokat az összetevőket, amik miatt azt annyira szerettük.

NIGHTMARE EDITION
GOAT SIMULATOR

[ÍRTA **WILSON**] *PARÁDÉS VICCNEK INDULT, AMIRE AZTÁN RÁKAPOTT A VILÁG – DEFINITÍV VÁLTOZATÁHOZ ÉRKEZETT A GOAT SIMULATOR, AZ ELMÚLT ÉVEK LEGŐRÜLTEBB, LEGBETEGEBB, LEGEREDETIBB JÁTÉKA, AMELY MOST EGY CSOMAGBAN KÍNÁLJA MIND AZ ALAPJÁTÉKOT, MIND AZ EDDIGI KIEGÉSZÍTŐKET. ELJÖTT A KECSKÉK ARANYKORA!*

Amióta a Surgeon Simulator megjelent, és bebizonyította, hogy egy clumsimulator nemcsak azzal lehet jó, hogy bugyuta helyzeteket teremt, hanem lehet stílusa és kultusza is, azóta meglehetősen sokan próbálták a nyomába szegődni: a teljes értékűvé duzzasztott Octodad elképesztő igényességgel, a Surgeon Simulatort megálmodó Bossa Studios extrém témaválasztással (I am Bread). Aztán jött az eddig kizárólag komoly játékokat gyártó, a Sanctum-sorozatról ismert Coffe Stain Studios, hogy az egész formulát a feje tetejére állítsa: a Goat Simulator főszereplője ugyanis egy kvázi mindenható kecske, aki emberfeletti (ha-ha) hatalommal felruházva rombol porig mindent, amihez csak hozzáér.



Ha azt hitted, hogy az alapjáték mindent kifacsart az alapötletből, akkor nagyot tévedtél. Nincs mese, ezt a kiadást is meeekkell venni!

KECSKÉRE KÁPOSZTÁT

Az eredetileg egy belsős game jamre készített, később az Unreal Engine használatának megtanításához alkalmazott oktatóprogram egy kiszivárgott trailer körüli hisztéria hatására lett teljes értékű játék... ha lehet egyáltalán annak nevezni. Hiszen története nem nagyon van (bár van egy-két részletes és extrémen durva rajongói teória, amely a sátánizmustól kezdve az űrlényeken át rémisztően hitelesen összeköti minden elképzelhető dologgal a kecse csetlését-botlását), és igazából feladat sem, mármint azon túl, hogy a lehető legnagyobb káosz okozásával a lehető legtöbb pontot zsebeljük be, miközben ámulunk. Ámulunk az őrült téma alá dolgozó rongybaba-fizikán, melynek hála még egy egyszerű kerti szék is képes métereket repülni a térképen; a hatalmas robbanások során szétporladó és a közelben mindent letaroló kocsin; a gyakorlatilag halhatatlan kecskén. Nyelve légypapírhoz hasonlítható: amit csak megnyal, az odaragad, legyen szó fejszéről, baltáról, egy asztalról, vagy egy gázpalackról, amit meggyújtva akár jetpack is készíthető. A Goat Simulator igazi őrült, kötetlen játszótér, ahol két nagy területen lehet és kell megismerni és felfedezni a titkokat, a csínytevésre alkalmas helyszíneket, és azt a négytonnányi easter egget, amely minden elképzelhető videojátékot és sorozatot kifiguráz, görbe tükröt állítva a magát túlságosan is komolyan vevő játékiparnak.

Ezzel a tartalmas csomaggal sem masszív online élményekből, sem zombikból, sem pedig mekegésből nem lehet hiányunk.

ADATOK

KIADÓ **Coffee Stain Studios**
FEJLESZTŐ **Coffee Stain Studios**
MŰFAJ **szimuláció**
MULTI **van**

GÉPIGÉNY

Dual Core 2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 6600/ Radeon 9800 VGA, 1,2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A definitív Goat Simulator kiadás: ha eddig kimaradt volna minden idők egyik legőrültebb játéka, most kihagyhatatlan áron pótolhatod.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Önmagában is zseniális, de az MMO-paródia különdíjat érdemelne.

KONTRA
A GoatZ inkább erőltetett, mint szórakoztató.

80%

KECSKERENEK

És ha az alapjáték jó paródia volt, akkor az ingyenes frissítésként hozzácsapott Goat MMO maga a tömör zsenialitás: legalább annyira tartalmas, mint az eredeti két térkép, de talán még annál is kreatívabb – olyan mesterien parodizálja ki az MMO-műfaját, mint még korábban semmi, kezdve a kasztválasztással (a harcos-varázsló-rogue mellett akár mikróként is kalandozhatunk) a chatben egymást csépelő játékosokon át egészen a goldfarmerekig, akik itt tényleg automatizált gépek, akik kombájnnal takarítják be a búzaföldön megtermett pénzt. Persze passzolnak hozzá a küldetések is: a közelben található ritka állatok lemészárlásától kezdve egy almaföld közepén almáért sóvárgó paraszton át egészen egy Christian nevű fickóig, aki mindenáron egy bála (bale) szalmát szeretne magának... És akkor még nem is jártunk a térkép északi részén, Twistram városában, vagy a helyi flórával és faunával túlságosan is szoros kapcsolatot ápoló tündék földjén. Kihagyhatatlan élmény, főleg azoknak, akik ismerik az MMO-k világát!

ZOMBIK MINDENHOL

Persze a Coffe Stain itt nem állt meg, nyár elején megérkezett a GoatSim első fizetős bővítménye is, a GoatZ, amely a DayZ-vel elindított túlélőjátékos mániát lovagolja meg és figurázza ki. Sajnos ez a bővítmény már messze nem olyan szórakoztató, elsősorban azért, mert szinte percenként kell kaja után kajtatni, különben éhen hal a szerencsétlen kecskénk. Van viszont legalább kraftolás és fegyverhasználat is, na meg rengeteg zombi és egy nagy cél: túlélni a lehető legtovább. Ami pont annyira nehéz feladat, mint viccesebb játékot találni a Goat Simulátornál.

Traverser

[ÍRTA OBO] ***Mélyen a föld alatt húzódik meg az emberiség utolsó bástyája, melynek lakói éppen forradalomra készülődnek, a jó felütés ellenére azonban elmarad a katarzis, a Traverser ugyanis egy szinte minden ízében csalódást keltő platform-kalandjáték lett.***

Ahogy az évek során fogyatkozni kezdett a szabadidőm azon része, amit tisztán játékokkal tölthetek, megtanultam szeretni azokat a programokat, amik egy-két nap, esetleg egy délután alatt teljesíthetők. Félreértés ne essék, jobban szeretem az ennél hosszabb, a játékórák terén két számjegyű alkotásokat, és igénylem a monumentális méretekkel bíró címeket is, de kétségtelenül jólesik a kis szívemnek, ha egy nap alatt ki tudok pipálni valamit az egyre nagyobb méretűre duzzadó kollekciómból. Szerintem semmi baj nincs azzal, ha gyorsan kivégezhető egy játék, amennyiben ehhez minőségi és szórakoztató körítés jár, hiszen az sem jó, ha a fejlesztőknek kényszerből kell rétestészta módjára kinyújtani a történetet, vagy alibiből hozzácsapni még pár pályát, hogy elérjenek valamilyen mondvacsinált kvótát. A minőség kontra mennyiség egyensúlya ez, amit az ügyes csapatok nagyon jól be tudnak lőni, ám sokan elhasalnak ezen – utóbbi csoportba tartozik a Gatling Goat Studios is, amely a rövid és a játékmenet terén sovány Traverserrel jelentkezett.

UTAZÓ

A játék története szerint a Nap kialudt, így az emberiség megmaradt tagjai mélyen a föld alá menekültek, ahol bolygónk belső hőjéből táplálkozva elporoszkálhatnak, ám az élet cseppet sem könnyű, az utolsó, még valamilyen szinten működő város, Brimstone pedig a forradalom peremén táncol. A gazdag- és szegénynegyedre, pontosabban egymással párhuzamos, átjárók segítségével megközelíthető világra osztott város lakói felett a zsarnoki Raven Corporation uralkodik, amely a rendelkezésre álló levegő elosztásával gyakorolja hatalmát – a vállalat természetesen a tehetősebb lakókat részesíti előnyben, míg a fulladozó szegényeket katonáival tartja kordában. A játék során az elit, a világok között szabadon utazó traverserek tagjává válva csöppenünk bele a konfliktusba, hogy aztán az ellenállásnak dolgozva felszabadítsuk az elnyomás alatt szenvedőket, és fényt derítsünk a Raven Corporation szörnyű titkára.

A helyszín és a felütés egy tagadhatatlan orwelli miliőt kapott, amit rajzfilmes stílusban megálmodott lakókkal és kellőképpen változatos pályákkal fejeltek meg az alkotók, ám ennek kezdeti varázsa hamar elillan, mikor világossá válik, hogy a hozzá kitalált játékmenet már cseppet sem sikerült olyan jól, mint a világ felépítése. Hősünk egyetlen eszköze a kezére húzott Gravity Glove, amivel különböző tárgyakat mozgatva juthatunk tovább az elénk görgetett akadályokon, ennek használata azonban nehézkes, amin csak ront az átgondolatlan és egyáltalán nem szerkeszthető gombkiosztás. Minden, egyébként nevetségesen könnyű feladvány vagy bossharc megoldása a kelleténél jóval több, önhibámon kívüli ügyetlenkedéssel járt, de hasonlóan esetlen a lopakodás a buta mesterséges intelligencia miatt, illetve említhetném még a platformszekciókat is, amikhez nem volt szerencsés választás az izometrikus nézet. Mindezen kívül a történet egy-két mellékmissziót leszámítva teljesen lineáris, így aki szeretné önállóan felfedezni a játékvilágot, az csalódni fog.

Sajnos a Traverser fejlesztői is abba a hibába estek, hogy inkább a külcsínnel foglalkoztak a belső csiszolása helyett.

FULLADÁS

A Traversert összesen három és fél óra alatt teljesítettem, anélkül, hogy kapkodtam volna (ha gyűjtögethető tárgyakra hajtasz, akkor öt óra is kellhet hozzá), ennyi pedig még nekem is kevés – és ha az összképet nézem, akkor inkább volt ez időpocsékolás, mint kielégítő kaland. A Gatling Goat Studios munkáját röviden elszalasztott lehetőségként tudnám jellemezni, hiszen a kliségyűjteménnyé süllyedő történetből sokkalta többet ki lehetett volna hozni, még úgy is, hogy ismerős panelekből építkeztek, ami pedig a játékmenetet illeti, az egyszerűen fárasztó lett, az egyedüli kihívást kizárólag a bénácska kezelés jelenti. Kár érte.

Amit mindenképpen a pozitívumok közé kell sorolnunk, az a látványos és érdekes világkép, ami a látványra is vonatkozik.

ADATOK

KIADÓ
ASG

FEJLESZTŐ
Gatling Goat Studios

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, GeForce 8800/ Radeon 3870, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A Traverser egy gyorsan feledhető platform-kalandjáték, ami egy érdekes világot mutat be, de ez nem elég az üdvösséghez, hiszen a játékmenet megvalósításai mind csalódást keltenek.

GRAFIKA:	60%
HANG:	50%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO

Érdekes világ és egyedi látvány.

KONTRA

A kezelés rossz, a játékmenet gyenge, így még a rövid végigjátszás is fárasztóvá válik.

60%

Serpent in the Staglands

[ÍRTA WILSON] Pixeles grafika, szadizmusba hajló nehézségi fok, komplex játékmenet bárminemű segítség nélkül – ne szaladj ki a világból ezek hallatán, mert a Serpents of the Staglands esetében ez nemcsak a mérleg negatív, de a pozitív oldalát is nyomja.

Az old school az új new school, vagy legalábbis valami, amit most már nemcsak olyan aprócska indie játékokra aggathatunk, amikre egy aprócska szubkultúrán túl soha senki sem fog ráharapni, hiába vannak benne esetleg sosem látott ötletek, vagy egyedi vonások – olyan ez, mint mikor a gyerek beszabadul a konyhába, készít valami ehetetlent, aztán a szülő kénytelen rávágni, hogy „ügyes voltál, kölyök". Legalábbis ez tűnik a helyes konklúziónak, ha azt nézzük, hogy az elmúlt két évben a legnépszerűbb és legsikeresebb szerepjátékok nem a tripla-A kategóriás gyárakból érkeztek (az elmaradhatatlan Witcher 3-at és a Dragon Age: Inquisitiont leszámítva), hanem olyan csapatoktól, mint a klasszikus Falloutokat a Wasteland 2-vel feleleveníto inXile, vagy a belga Larian Studios, amely a Divinity: Original Sinnel gyakorlatilag megágyazott az old school RPG-k tömegsikerének, és ezt a labdát idén a Pillars of Eternity úgy csapta le, hogy abba szinte még az 1998-as Baldur's Gate is beleremegett. A Baldur's Gate ugyanis még mindig az a mérce, amihez mindent hasonlítunk – így nem meglepő, hogy a Serpent of the Staglands kapcsán is ezt kell tennünk.

SZEGÉNY ISTEN

A totálisan zöldfülű, szó szerint két emberből álló Whalenought Studios ugyanis nem kisebb feladatot vállalt magára, minthogy létrehozzon egy teljes értékű, bődületesen tartalmas, elképesztően hosszú klasszikus szerepjátékot, ami úgy működik, mint a Baldur's Gate, és úgy néz ki, mint a legendás Ultima 7, Richard Garriott 1992-es klasszikusa, ami a BG megjelenéséig a definitív szerepjátéknak számított.

ADATOK

KIADÓ **Whalenought Studios**

FEJLESZTŐ **Whalenought Studios**

MŰFAJ **szerepjáték**

MULTI **van**

GÉPIGÉNY

2,4 GHz Pentium 4, 3 GB RAM, 512 MB RAM, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Maximálisan old school szerepjáték, annak minden negatívumával és pozitívumával együtt. Csak akkor vesd rá magad, ha kitartó és céltudatos vagy!

GRAFIKA: **50%**
HANG: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Fantasztikus, egyedi világ, maximális szabadság, elképesztően mély játékmenet.

KONTRA

Semmi útmutatás, néha túl komplex, a pixeles grafika pedig inkább ronda és funkcionális.

75%

Szerencsére a Serpent in the Staglandsnek nincsenek ilyen ambíciói, pedig lehetnének – világa elképesztően jó és kifejezetten egyedi, ahogy a felütése is, hiszen te, azaz a főhős nem egy szimpla kalandor vagy egy világmegváltó hős vagy, hanem egyenesen egy isten, aki időnként lenéz a halandók világába – csakhogy az egyik vizit balul sül el. A székhelyre, a Holdra való visszatérés ugyanis nem jön össze, az odavezető portált valaki bezárta, így emberi testbe zárva, egyszerű halandóként kellene rájönni arra, hogy ki és miért is tette ezt.

Ha a Pillars of Eternity után valami hasonlóra vágysz, ez remek választás lehet, csak annál jóval keményebb lesz.

A feladat azért sem túl egyszerű, mert ebben a játékban halandónak lenni irtózatosan nagy szívás: szó szerint a legelső falu határán portyázó farkasok is szét tudnak tépni pár másodperc alatt, de erre igazából egy jó koszton tartott patkány is képes. És akkor itt és most gyorsan írjuk le, hogy az old school / hardcore jelző ez esetben nem hasonlat vagy cicoma, a Serpents in the Staglands ugyanis tényleg olyan piszkosul nehéz, mintha 15 évvel ezelőtt jelent volna meg – és úgy is néz ki.

KUTATNI KELL

És ez az egyik fő baja: az egy dolog, hogy nem szép (attól, mert valami pixeles, még nem lesz automatikusan stílusos), csakhogy e mellé még átláthatatlan is, aminek kizárólag az az oka, hogy a világon semmi támpontot, magyarázatot nem ad. Nem baj, ha nem rágnak mindent az ember szájába (sőt, ebben a műfajban jobb is), de a Serpent in the Staglands esetében erre azért is szükség lenne, mert elképesztően komplex a motorháztető alatt dolgozó szerepjátékrendszer: módosító értékek, szorzók, kombinációk dolgoznak kéz a kézben egy sokparaméteres karakterlappal, ahol egyetlen rosszul kiosztott pont is szabotálni tudja a rendes továbbjutást, újrakezdésre, új szereplők generálására kényszerítve.

Emiatt az első 5-6 órányi próbálkozás kizárólag a frusztrációról szól, ami azért fájó, mert az SitS alapvetően fantasztikus szerepjáték: tényleg annyira tartalmas, mint egy Baldur's Gate, azonban világa, karakterei sokkal egyedibbek nála, ráadásul olyan szabadságot ad, amit kevés szerepjáték, hiszen itt tényleg minden missziónak vagy fél tucat megoldása van. Ha nem zavar az, hogy komolyan a motorháztető alá kell nézned, ha hajlandó vagy masszív útmutatókat és kézikönyveket bemagolni, mielőtt belevágsz, és ha valami igazán egyedi és különleges élményre vágysz, akkor ne habozz – csalódni nem fogsz. Legalábbis idővel.

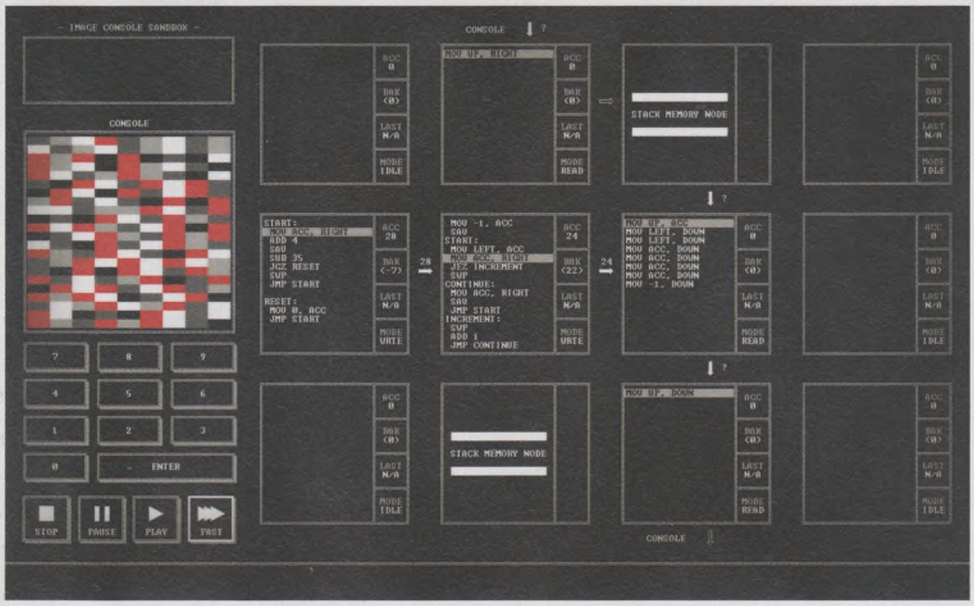
Mielőtt nekivágtok a játéknak, olvassatok el pár útmutatót, mert már a karakterkészítésnél szabotálni tudjátok magatokat.

[ÍRTA **MCMACKO**] **A TIS-100 egy újabb csodabogár, amely a programozás alapjaiból kanyarint jóféle puzzle-játékot – úgy tűnik, még mindig a független fejlesztők azok, akik elképesztő kreativitással dolgoznak fel új ötleteket.**

TIS-100

TESSELLATED INTELLIGENCE SYSTEM

Ismeritek Zach Barthot? Na, ő volt az az úriember, akinek a világ a SpaceChem és az Infinifactory című puzzle-játékokat köszönheti. A legújabb agymenése is hasonló tőről fakad, mint korábbi munkái.



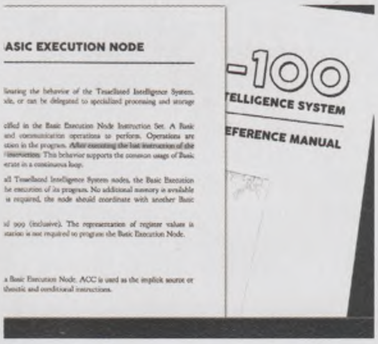
EMLÉK A MÚLTBÓL?

A TIS-100, azaz a Tesselated Intelligence System 100 egy furcsa számítógép, amely nemcsak azért izgalmas, mert a bootképernyője alapján 1972 és 1975 között rakták össze, hanem azért is, mert nem szokványos módon működik. A belseje egymáshoz kapcsolódó csomópontokat rejt, amelyek külön-külön képesek programrészleteket futtatni, akár párhuzamosan is. A TIS-100-ban a játékos feladata, hogy az igencsak old school masina belsejében turkáljon, valamint hogy konkrét feladatok megoldásával visszaállítsa a gép régi fényét. A játékmechanika két részből áll. Az egyik, hogy sorra programozzuk az előttünk megnyíló memóriaszegmenseket. Ezek az úgymond „pályák", vagy puzzle-feladványok, ahol különböző aritmetikai-logikai eszközöket kell mikroprogramok segítségével életre keltenünk. A másik mechanikai elem már kevéssé játékos, és az előzőekből következik: gyakorlatilag egy nagyon leegyszerűsített assembly nyelvet kell elsajátítanunk, hogy a mátrixba rendezett csomópontokon aprócska programok futtatásával meg tudjuk oldani a feladványokat. Bizony, jól olvastátok! A TIS-100 a programozás köré szervezi a „játékélményt", ez pedig némileg módosítja a játék befogadásához szükséges előfeltételeket.

Elképesztően sokat lehet tanulni a TIS-100-ból, de belerázódni nehezebb, mint bármely másik játékba a világon.

KÓD A LELKE MINDENNEK

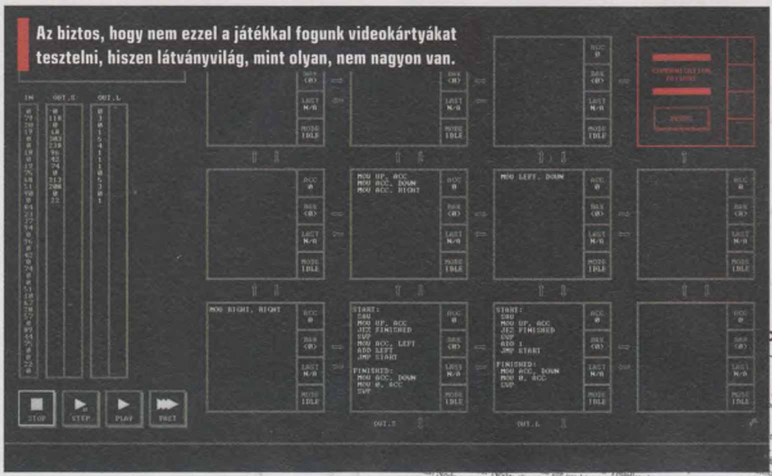
Nem kell nagyon durva dolgokra gondolnotok, a TIS-100 tényleg csak néhány alapvető parancsot tartalmaz az instrukciós készletében. Zach bar(th)átunk feltételezhetően maga is hasonló módon tanult programozni, mint ahogy azt a hőskorban csinálták, így az egész program atmoszférája, valamint a körítés nagyon retró. A TIS-nek saját referenciakártyája van, ráadásul úgy néz ki a 14 oldalas dokumentum, mintha százszor fénymásolták volna le a beszkennelése előtt. Hiába azonban a korrekt dokumentáció, a TIS-100 nem fog könnyen megnyílni azok számára, akik az angollal vagy bármely programnyelvvel hadilábon állnak. A játékhoz ugyanis tényleg kell egyfajta szemlélet, amely a minimális programozási gyakorlattal rendelkező emberkéknek nem fog fejtörést okozni, az újoncoknak, vagy épp a fiatalabb korosztálynak viszont első körben majdnem hogy befogadhatatlan lesz. Ebben természetesen az a durva, hogy a teljesen kódolás-szűz agynak sokszor a programozással való ismerkedés is hasonlóan fogcsikorgató nehézséget tud okozni, így a játék (figyelem, szülők!) azért képes lehet arra is, hogy a programozással eddig nem foglalkozó gyerkőcöket némi szemléleti alappal lássa el.



És hogy miért maradna rajta bárki is a TIS-100-on, ha az egész nem más, mint logikai műveletek programozása, némi párhuzamosítással és speciális regiszterkészlettel megbolondítva? Nos azért, mert Zach apó egész ügyes és érdekes metasztorit kanyarintott a dolog mögé, elhunyt nagybácsival, rejtélyesen megzakkant memóriacsomókkal, és a Nemzetvédelmi Minisztérium Kvantuminformációs Laboratóriumának üzeneteivel.

HOGYAN ÉRTÉKELJEM?

A TIS-100 klasszikus értelemben szinte értékelhetetlen, hiszen nincs hang-zene szekció, a grafika egy DOS képernyő esztétikájával bír, a szavatosság pedig attól függ, hogy mennyit izzasztjuk az agyunkat a feladványokon, amelyek főként a programozási és digitális technikai jártasságunktól függően mondhatók nehéznek, avagy könnyűnek. Klasszikus verdikt helyett tehát maradjunk abban, hogy a TIS-100 azoknak ajánlható, akiket ez a világ picit is érdekel, vagy kellő elhivatottságot éreznek a téma iránt.



Az biztos, hogy nem ezzel a játékkal fogunk videokártyákat tesztelni, hiszen látványvilág, mint olyan, nem nagyon van.

ADATOK

KIADÓ
Zachtronics

FEJLESZTŐ
Zachtronics

MŰFAJ
logikai

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 2 GB RAM, 100 MB HDD

ÉRTÉKELÉS

Retró számítógép-emulátor, párhuzamosított assembly-light programozással és érdekes metasztorival.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Jóféle agytorna, avagy hogyan használd a párhuzamosított TIS-100 csomópontokon a kis programjaidat. A metasztori is izgi.

KONTRA

A prezentációja legfeljebb csak funkcionálisnak mondható.

85%

J-STARS Victory VS+

[ÍRTA BÖJTÖS] **ELJÖTT AZ ANIME-RAJONGÓK IDEJE, HISZEN A SZIGETORSZÁGBAN MÁR TAVALY DEBÜTÁLT, A LEGISMERTEBB SOROZATOK KARAKTEREIT EGY IRTÓZATOS CSATÁRA ÖSSZE-ENGEDŐ J-STARS VICTORY VS EGY PLUSZ JELZÉSSEL A VÉGÉN MEGJELENT NÁLUNK IS, RÁADÁSUL IMMÁRON PS4-RE IS.**

Amikor még gyerekek voltunk, a fantáziánkat használva ugrasztottuk össze kedvenceinket, összejárva pedig azon tanakodtunk, hogy vajon Batman vagy Superman lenne-e az erősebb, ha egymásnak esnének. Azóta már felnőtt pár generáció, az álmokból pedig valóság lett, elvégre sokan videojátékok készítésébe kezdtek, aminek hála a szuperhősöktől kezdve a japán anime-karakterekig minden közismert kedvenc olyan bunyóban vehet részt, amivel kiderülhet, ki az utolsó legény azon a bizonyos gátón. A Súkan Sónen Jump 45-ik évfordulójának alkalmából született ötlet (melyet a Spike Chunsoft hozott tető alá) pedig tényleg mindent megtesz a rajongókért, igazi fanservice van a csomagban, ha a felhozatalt nézzük, ami félszáz innen-onnan szalajtott figurát küld csatába, kizárólag a móka kedvéért.

ALL-STARS

Ha elkezdjük a játékot, egyből rájöhetünk, hogy van itt minden, mint a vurstliban, elvégre a legismertebb szereplőkkel futhatunk össze olyan szériákból, mint a Dragon Ball, a Naruto, a Bleach, a Saint Seiya vagy éppen a One Piece, hogy csak a legismertebbeket említsem. Mindehhez pedig jár egy J-Adventure mód, ami történetet is ad a bunyó alá. A négy fejezeten és (vérmérséklettől függően) 10-20 órán átívelő sztori egy 45 évente megrendezendő bajnokságról szól, amelynek során kiderül, ki lehet az egyesült univerzumok legjobb harcosa. Az elmés történethez kicsit kalandosabb játékmenet társul, hiszen hajóra pattanva szelhetjük át a rendelkezésre álló térkép vizeinek hullámait, hogy közben nekiessünk riválisainknak. A kisebb településeken (kikötőknél) állomásozó és ellenséges hajókon utazó karakterekkel 1v1, 2v2, 3v3 harcokban mérettethetjük meg magunkat (akár egy második játékos is beszállhat, ha van otthon két kontroller), mellékküldetéseket vehetünk fel, illetve ahogy fejlesztjük a járgányt, úgy szűnnek meg a határok. A levegőbe emelkedve a szárazföldet is célba vehetjük, az ágyúval rendelkező, felpimpelt hajó pedig korábban bejárhatatlan utakat is megnyithat a rombolás segítségével.

TOVÁBB IS VAN...

Mondom még. Ha a kalandosabb kampány nem elég, akkor a Victory Roadot választva a menüben igazi álomcsatákat vezényelhetünk le a különböző franchise-ok között, míg a visszafogott Arcade módban (ez újdonság amúgy) és a Free Battles során kényünk és kedvünk szerint kombinálhatunk, utóbbihoz pedig online támogatást is kapunk. Ami jó dolog: a sztori alatt szerzett pontjainkat elkölthetjük a játék boltjában, így karaktereket és kiegészítőket véve, ezzel tovább növelve csapatunk tagjainak és kombinációinknak impozáns számát.

VERSUS PLUS

A Vs+ leginkább azoknak fog örömöt okozni, akik tavaly óta várták az európai változatot, a PS4-es portot, lévén élnek-halnak a játékban helyet kapó karakterekért. A produkció egyébként kicsit olcsó a világok nagyságához képest: a látvány le van maradva az elvárt minőségtől, a harcrendszer inkább csak opcionális, nem elég mély, itt tényleg mindent arra hegyeztek ki, hogy a rajongók összeengedjék kedvenceiket. Ezzel együtt még az ellenfelek intelligenciája sem az igazi: előfordult, hogy valaki csak úgy tanácstalanul álldogált, míg nyugodtan meg lehetett csapkodni a hátát (egyszer meg a segítőm ragadt be valahova, hogy engem kapjanak szét a támadók). Mindehhez persze alap az eredeti japán hang, ami kiváló aláfestés a vicces átvezetőkhöz (amik szinte végig állóképekkel operálnak), a brutális speciális támadásokhoz. Aki viszont nincs annyira otthon az anime-univerzumokban, az leginkább a szimpla mechanikát fogja látni és értékelni a viszonylag könnyű győzelem mellett, aminél a cici-pówa is kiemelt szerepet kap, elvégre a női karakterek az elvárások szerint tekintélyes mellmérettel rendelkeznek, ennek köszönhetően megnyitásuk után már nem is foglalkozunk a többi, rendelkezésünkre álló figurával.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco Entertainment

FEJLESZTŐ
Spike Chunsoft

MŰFAJ
verekedős

MULTI
van

ÉRTÉKELÉS

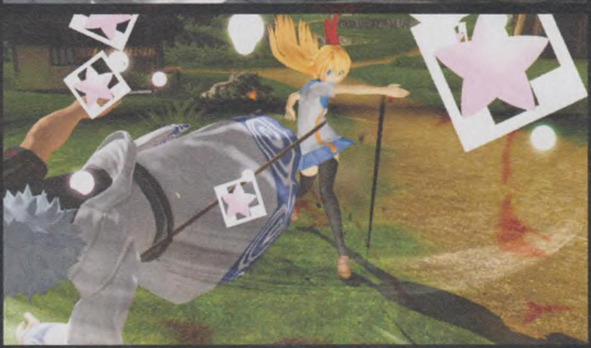
Élvezetes kavalkád a legismertebb karakterekkel, ám a harcrendszer nem elég mély a sikerhez.

GRAFIKA:	50%
HANG:	70%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO
Ismerős helyszínek és mellékszereplők, vicces párbeszédek, miközben a sorozatok karakterei vérre menő küzdelmet folytatnak.

KONTRA
Kár, hogy a harcrendszer meglehetősen egyszerű, a mesterséges intelligencia pedig butácska – sokkal több volt az alapötletben.

60%



Hatalmas pofonok repkednek, látványos varázslatok rengetik meg a környezetet, ami ráadásul részben még rombolható is.

GOD OF WAR III REMASTERED

[ÍRTA **BÖJTÖS**]

VÉRGŐZÖS BOSSZÚHADJÁRATÁNAK SORÁN KRATOS VILÁGOKAT ÉS ISTENEKET PUSZTÍTOTT EL, HOGY ÍGY, LESZAKÍTOTT TESTRÉSZEKEN LÉPDELJEN BE A HALHATATLANSÁG PANTEONJÁBA, AHOVA A BELÉPŐT A PS-BRAND SZOLGÁLTATTA SZÁMÁRA, KÖZBEN MINDEN IDŐK LEGKEGYETLENEBB "HŐSÉVÉ" TÉVE ŐT.

Még a PlayStation 2 korszakában kezdődött el ez az ókori történet, amelynek legfontosabb alapköve a bosszú maga, mely elevenen emészti fel hősünket és annak világát. A sztori pedig folytatódott a PS3-ra költöztetés után, így a harmadik epizód a megszokottnál is grandiózusabb megoldásokkal, grafikus prezentációval, a játékmenet ért minimális innovációval teljesítette ki Kratos hadjáratát. Az utolsó sorszámozott rész kritikai sikernek bizonyult, miközben a rajongók is imádták, így nem csoda, hogy az újrahasznosítási hullámban a Last of Ust (és a már bejelentett Uncharted-trilógiát) követően ez is sorra került, méghozzá 1080p és 60 fps, továbbá egy Photo Mode társaságában. Na de lássuk, mit tud még felmutatni Kratos mennyekbe... vagyis inkább az Olümposzra emelkedése.

ZEUSZRA VADÁSZVA

Ahogyan a PS3-as verzió esetében, most is onnan kezdünk, hogy miután Gaia kiszabadít minket, a titánokkal együtt indulunk meg az istenek hegye felé, amit megmászva újabb csapás ér minket, így Hadész birodalmáig, egészen pontosan a Sztüx folyóig zuhanunk, hogy ismételten lépésről lépésre fejlődjünk fel, megszerezve minden fegyverünket és képességünket. Persze Kratos terminátorizálása nem az egyetlen feladatunk, elvégre a köztes időszakasz alatt a halandókon és halhatatlanokon élhetjük ki brutális bosszúvágyunkat. Ez az egyik legjobb és legegyedibb momentuma a God of War harmadik részének. Már a rövid felvezetés is rendhagyó (és azóta se nagyon utánzott) ötletekkel van tele, de később a különböző elemek urainak kivégzése is olyan látványos, egyben pedig brutális megoldásokat sorakoztat fel, hogy az példaértékű. Igaz ez tulajdonképpen a teljes programra, elvégre a God of War III legfőbb erénye az olajozott harcrendszer, mely a legjobb hack 'n' slashek közé emeli a játékot, valamint a szokatlan, ám kiforrott ötletek sora.

ADATOK

KIADÓ
SCEE

FEJLESZTŐ
Santa Monica Studio

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Egy jól működő játék hasonlóan profi felújítása, semmi több.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Monumentális zenék, hatalmas pillanatok az egyik legkiforrottabban működő harcrendszer és folyamatos framerate társaságában.

KONTRA

Egyetlen epizód „felújítása", mely tulajdonképpen csak a mágikus 1080p és 60 fps értékeket takarja, Kratos pedig igazi antihős.

80%

BŰNÖS ÉLVEZET

Emiatt lesz a God of War III és így a Remastered is igazi bűnös élvezet. A történet részletei, a karakterek már nem is fontosak, csak az, hogy ujjaink a kontrollerrel összenőve teret engedjenek Kratos pusztító őrjöngésének. Az 1080p és 60 fps társaságában eszközölt látvány mintha nem is öt éve lett volna eredetileg megálmodva (persze egyértelműen lejön, hogy nem mai darab, de a generációváltást letagadhatná), a játékmenet pedig szimplán élvezetes, játszatja magát, újabb és újabb feladatokra vesz rá minket, hogy arra eszméljünk: elment a fél nap, mi pedig még mindig előtte ülünk. Egyébiránt a nagyszerű felújításon kívül (tényleg, egy szavunk nem lehet) nem sok újdonságot fedezhetünk fel a közel tíz órás kaland során. Van pár kihívás és minijáték, plusz egy fotómód (lásd: The Last of Us), mindezektől függetlenül az alap maradt ugyanaz, ami persze nem is nagy baj (legalább nem volt mit elszúrni).

ELSÖPRŐ GYŰLÖLET ÉS MINDENT ELPUSZTÍTÓ BOSSZÚVÁGY. KRATOS ROSSZ ÚTON JÁR, DE KALANDJAI LENYŰGÖZŐEK.

KILL 'EM ALL

A videojátékoknál is megfigyelhető, hogy a deviáns lelkületű, gonosz embereket is jópofa viccelődéssel, karizmatikus személyiséggel, menő pozőrséggel próbálják megszerettetni, ami Kratos esetében különösen igaz. Elhagyva a háttérben világuralmi terveket szövögető hatalmak tudatalattinkra gyakorolt hatásait, pusztán a tényekre tekintve is kijelenthető, hogy a főszereplőt ugyan néha hősnek nevezik a végigjátszás során, ő egész egyszerűen csak az önző egoizmus mintaképe, mely egyben tökéletes megtestesítője az embereket és világokat elpusztító értelmetlen bosszúvágynak. Ez a GoWIII legnagyobb hibája, ami a Remastered esetében ugyanúgy visszaköszön: egy ilyen figurával nem lehet azonosulni, egy idő után pedig nem is szeretnénk ilyesmit tenni, annyira taszító a viselkedése. Szerencse, hogy a játékmenet ugyanolyan élvezetes, mint 2010-ben volt – más kérdés, hogy inkább egy új epizód elé ülnénk le, ami a totális agresszió helyett visszatér a történethez és az elmeséléshez is a pusztítás mellett.

Eltelt öt év, de a játék első órája még mindig eszméletlenül látványos az úttörő megoldásoknak és a felújításnak hála.

Lara Croft Relic Run

[ÍRTA POZANDR] A LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS UTÁN ÉS A RISE OF THE TOMB RAIDER MEGJELENÉSE ELŐTT A SQUARE ENIX KIADOTT EGY OKOSESZKÖZÖKRE KÉSZÍTETT JÁTÉKOT, HOGY AZ ANGOL RÉGÉSZLÁNY RAJONGÓI EL LEGYENEK FOGLALVA AZ EREKLYEVADÁSZATTAL, MELY LARA CROFT LÉNYEGÉHEZ TARTOZIK.

Bár a Lara Croft: Relic Run első pillantásra csak egynek tűnik az endless runnerek között, elindítva rögtön kiderül, hogy sokkal több van benne, mint amit a hasonló játékok kínálnak. Először is, a Simutronics által fejlesztett program történetet kapott: Lara Croft a Távol-Keletre utazik, miután kollégája és barátja, Carter Bell eltűnik a kambodzsai őserdőkben. A feladat adott: meg kell találni őt. Innentől indul a futás, de már most garantáljuk: nem lesz egyszerű!

AZ ŐSERDŐ HŐSE

A Relic Runban ugyanazt kell csinálni, mint a Temple Runban vagy más, ilyen stílusú játékokban: menni előre, érméket gyűjteni, akadályokat kikerülni, falon futni. Igen ám, de a játékmenet nemcsak ebből áll: járművet kell vezetni, ellenfelekkel és főellenségekkel megküzdeni, miközben az ereklyék megtalálása a fő, de cseppet sem egyszerű feladat. Ugyanis minél előbbre járunk a történetben, annál több, az ereklyéhez vezető nyomot kell összegyűjteni, hogy a következő értékes lelet a birtokunkba kerüljön. Ez a változatos játékmenet és a műfajon belüli fantasztikus vizualitás az, ami kiemeli a Square Enix által kiadott programot. Az egész környezet hihetetlenül részletesen van megalkotva: első nekifutásra nem is lehet tudni, hogy melyik az az útvonal (vannak elágazások), amelyiken nem hal meg Lara, mert lehet, hogy egy páfránylevél mögött egy fal található. Kell hozzá idő és tanulás, hogy az ember kiismerje az eléje rakott pályát, mely egyébként véletlenszerűen épül fel. Persze így is vannak benne állandó szakaszok, ezek pedig azok, ahol a régészlánynak ellenfeleivel vagy főellenségeivel kell megküzdenie. A Jungle Temple nevű etapon koponyák hevernek a földön, szinte meg lehet számolni a fák leveleit, a leszakadó hidak, sziklák pedig hatalmas porfelhőt hagynak maguk után. A második pályán hatalmas homokvihar tombol, de ez nem baj: kihívás van benne. Az egész játékot áthatja a Tomb Raider hangulat, és ez nagyon jó dolog. A grafikának azonban megvan az ára: egy erősebb Snapdragon processzor és legalább 1,5 giga RAM megléte nélkül nem érdemes rajthoz állni.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Simutronics Corporation

MŰFAJ
endless runner

ÁR
2221 Ft

ÉRTÉKELÉS

A Lara Croft: Relic Run egy üdítő színfolt az endless runnerek között. Ha unod már a Temple Runt, mindenképpen töltsd le és nyüstöld, lesz miért!

GRAFIKA: **92%**
HANG: **83%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO
Gyönyörű grafika, és az endless runner műfajához képest változatos játékmenet.

KONTRA
Nem túlságosan jutalmazó, a mikrotranzakció pedig vagyonokba kerül.

89%

FEGYVEREM FEJLESZTEM

A játékban nemcsak Lara képességei fejleszthetők, hanem a fegyverek és a szokásos dolgok is. Az összegyűjtött érmékért növelhetjük a fegyverek tűzerejének hatékonyságát, különböző kiegészítőket (egészségügyi csomagot, kevlármellényt, bakancsot stb.) vásárolhatunk, melyek segíthetnek elkerülni egy-egy rosszabb pillanatot. A gond csak az, hogy érmékkel csak egy bizonyos szintig lehet fejleszteni, utána már gyémántokat kér a program. Itt jön elő az egyik nagy hiba, ugyanis a Relic Run nem túlságosan jutalmazó. Minden második-harmadik menetben jó, ha egy-két gyémánt megjelenik a pályán. Mikrotranzakció persze van, ez azonban hihetetlenül drága. Az elkölthető összegek 4500 és 18.000 forint között változnak, és hát lássuk be: egy free-to-play címnél ez igencsak borsos. Persze ez illegális úton megkerülhető, de ekkor pont a játék lényegi része veszik el: hogy a kitartásunknak hála jutottunk el oda, hogy minden a maximális szinten van.

Műfajához képest nagyszerűen néz ki a játék, ez még a képen is kifejezetten jól látható.

NINCS VÉGE

A Lara Croft: Relic Run egy gyönyörű játék, mely egyben rendkívül élvezetes is. Egyelőre két pályán gyűjthetjük az ereklyéket, azonban úgy néz ki, hogy a fejlesztő folyamatosan bővíteni fogja a kínálatot, a következő megjelenő szint a Mountain Pass nevet viseli, ám ennek érkezési dátumára még nem derült fény. A Rise of the Tomb Raider megjelenéséig Lara Croft rajongóinak a Relic Run kötelező darab, mely hosszú szórakozást garantál: rengeteg achievementet lehet feloldani, versenyezhetünk facebookos barátokkal (mely szintén meg van bolondítva). Futásnál néha nem elég gyorsan reagál mozdulatainkra a program, de ezen és a mikrotranzakción kívül nincs más gond a játékkal. Irány az őserdő!

Fallout Shelter

[ÍRTA BATE] **A Bethesda idén novemberben megadja azt, amire régen vágyunk, hiszen érkezik a Fallout 4, aminek már az E3-as előzetesétől is leesett az állunk. A cég ráadásul arra is figyelt, hogy gyorsabban teljen az idő a megjelenésig, hiszen kiadták a Fallout Shelter nevű mobiljátékot, amiben könnyedén el lehet veszni jó néhány napra.**

A Fallout Shelter különbözik mindentől, amit eddig a posztapokaliptikus sorozatban láthattunk, és lényegében olyan élményt kínál, amire korábban csak a harmadik részben volt példa, igaz akkor is csak rövid ideig: elmerülhetünk a speckó óvóhelyek életében.

FARMVILLE A SENKIFÖLDJÉN

A Bethesda nem találta fel a spanyolviaszt, csupán egy simára csiszolt és már remekül bejáratott receptre húzta rá a Fallout-univerzumot. Lényegében egy oldalnézetes Farmville-t kapunk, ahol gabona helyett áramot kell szüretelni, és a tehenek helyett a víztisztító berendezést fejjük meg. Kezdésnek kapunk egy meglehetősen puritán óvóhelyet (bejárat, háló), alig néhány lakóval (kezdésnek hét szerencsés), és innen kell sikerre vinnünk a túlélést, azaz újra benépesítenünk a Földet (vagyis inkább a föld alatti részeket), és el kell látnunk az egyre terebélyesedő kis közösségünket. A létfenntartás alappillére az áram, az étel és az ivóvíz, ebből kell megfelelő mennyiséget előállítani, méghozzá az építhető extra helyiségek segítségével. Kaja kezdetben az étkezőből (Diner) lesz, áram a generátorokból (Power Generator) ivóvíz pedig a Water Treatmentből. A szobák persze csak akkor termelnek, ha túlélőket dolgoznak bennük, és ebben az esetben arra sem árt figyelni, hogy kiknek adjuk ki a melót. Fallout-játékról lévén szó minden karakter rendelkezik SPECIAL értékekkel, és ha a megfelelő embert a megfelelő helyre osztjuk be, akkor jócskán felgyorsítható a termelés. Az erős (Strength) karakterek az áramhoz értenek, a jó érzékeléssel (Perception) bírók a vízkészítésben menők, a fürgék (Agility) meg gyorsabban pucolják a krumplit.

KUPAK A LELKE MINDENNEK

Miközben termeljük az életben maradáshoz szükséges egységeket,

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
Bethesda Game Studios

MŰFAJ
szimuláció

ÁR
ingyenes

ÉRTÉKELÉS

Az óvóhely menedzselése jó móka – nagyjából két-három napig, utána elvész a varázs.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A Fallout-hangulatot remekül sikerült átültetni a Farmville-ra hajazó játékmenetbe.

KONTRA

A játékélmény nagyjából az ötvenedik-hatvanadik szint környékén teljesen kifullad.

80%

csurran-cseppen némi valuta is (természetesen Nuka-Cola kupakok formájában), amiből fejleszthetjük az óvóhelyünket. Bővíthetjük a meglévő helyiségeket (az egymás mellé rakott szobák egybeolvadnak és több emberrel több alapanyagot termelnek) és építhetünk újakat. Ahhoz viszont, hogy elérjük a frankóbb cuccokat (orvosi szoba, kutatóállomás, rádió, képességeket fejlesztő szabadidős egységek), növelnünk kell az embereink létszámát. Ez két módon lehetséges: vagy abban bízunk, hogy kintről beesik valaki, vagy elküldjük kufircolni a férfiakat és a nőket. Az utóbbi a gyorsabb és a célravezetőbb, ráadásul pikk-pakk 100%-ra tornászhatjuk vele a lakók elégedettségi mutatóját. Ha magas a romantikázók karizmája, akkor gyorsan egymásba bolondulnak, diszkréten túlesnek a légyotton, a kismamák pedig három óra alatt kihordják a gyereket, akiknek újabb három óra kell, hogy felnőjenek és munkára lehessen fogni őket.

Ilyen se volt még: itt a mini-Fallout, aminél a génállomány továbbörökítésén túl etetnünk és gondoznunk is kell túlélőinket.

ÉS A KÜLVILÁG?

Ahogy épül és szépül az óvóhely, felfigyelnek ránk a kintiek, és előbb-utóbb martalócok kezdik el döngetni a kapukat. A bejáratot ugyan meg lehet erősíteni, de ez maximum lelassítja őket, a harc elkerülhetetlen. A győzelemhez azonban fegyver és megfelelő ruházat kell. Ezt vagy a különböző kihívásokból (termelj adott egységnyi áramot, szülessen adott számú gyerek, stb.) szerezett uzsonnás dobozok kinyitásával lehet szerezni, vagy kiküldhetünk valakit a senkiföldjére, aki felfedezés közben begyűjti nekünk az értékes portékát. A puskák és a ruhák egyébként nemcsak a haramiák ellen jók, de a különleges göncök növelik a karakterek SPECIAL értékeit, illetve néha a föld alól is támadnak fura lények, akiket muszáj kiirtani, különben oda az óvóhely népessége.

A FALLOUT 4-IG NEM HÚZZUK KI VELE

A betanulás időszakában a Fallout Shelter tartogat kihívásokat, de ahogy ráérzünk a játékmenetre, úgy veszt az érdekességéből. Kezdetben még lelkesek vagyunk az újabb és újabb kihívások, az extra cuccok, a fejlődő lakók és az érdekesebb szobák miatt, de nagyjából a 60. szint (azaz ennyi lakó) környékén jön az egyhangúság, és ember legyen a talpán, aki képes elküzdeni magát a Nuca-Cola gyár megépítéséig. Ehhez mondjuk már hardver is kell: mi egy harmadik generációs iPaden nyüstöltük a játékot, és a tíz szintes óvóhely öt tucat emberrel bizony már erősen megfogta a vasat. Ám nem csak az almások örülhetnek, hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok, már Androidra is le lehet tölteni a játékot.

A Fallout 4 érkezéséig ugyan nem tart ki a játékélmény, ennek ellenére érdemes tenni egy próbát a programmal, hiszen ingyen van, és hiába válik egy idő után mérhetetlenül monotonná, azért a hangulattal nincs gond – aki szerette a korábbi Falloutokat, ezzel is ellesz jó néhány napig, azt garantáljuk.

TOP5 LEGJOBB VÉTEL

Kiváló játékok a közel- és távoli múltból kihagyhatatlan áron, a gyűjteménybe

GOAT SIMULATOR: NIGHTMARE EDITION

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **3990 Ft**

A zombik a játékipar örökzöld szereplői, a csoszogó hullák főszereplésével ugyanis minden évben több tucat játék jelenik meg, a manapság egyre népszerűbb túlélőszimulátorokról már nem is beszélve, amelyekben szintén gyakori ellenfelek az élőhalottak hordája – most pedig már a Goat Simulatorban is felütötték a fejüket! Úgy bizony, a Coffee Stain Studios viccként indult, de aztán az érdeklődők követelése útján teljes játékká kalapált programjának legutóbbi kiegészítőjével, a GoatZ-vel a zombik is megjelentek, hogy egy kecske főszereplésével sajátos módon küzdjünk meg az életünkért, természetesen közben viccet csinálva az egész zsánerből. A Goat Simulator: Nightmare Edition ezenkívül, és az alapjáték mellett tartalmazza az ingyenes MMO kiegészítőt és a zenei albumot is.

FORMULA TRUCK 2013

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft**

Magazinunk májusi számában dicsértük a Stock Car Extreme-et, hogy milyen jó, keményvonalas versenyszimulátor lett, illetve a múlt havi szám TOP 5 rovatában is felhívtuk a figyelmeteket erre az indie gyöngyszemre, most azonban a csapat egy másik, de hasonló módon a komoly versenyzőknek szánt címéről lesz szó. Ez a Formula Truck ami a brazíliai kamionos versenysorozatot hozza el a képernyőinkre, természetesen pontos, kegyelmet nem ismerős szimuláció mellett, ahogy azt a srácoktól mostanra már megszokhattuk. A játék összesen 14, részletesen lemodellezett helyszínt kínál, amelyek 18 pályának adnak otthont, míg a géppark 26 öttonnás, több mint 1200 lóerős monstrumot számlál.

SAINTS ROW IV

ÉRTÉKELÉS **92%** ÁRA **2490 Ft**

A Saints Row-sorozat eddigi részeiben láthattuk, ahogy az egyszerű utcai banda a csúcsra tör, előbb a város irányítójává válva, majd pedig nemzetközi szupersztárokká avanzsálódva. A logikus lépés innen már az, hogy egy ország vezetését vegyék át, és ezt meg is tette a Volition: a Saints Row 4-ben a 3rd Street Saints főnöke az Egyesült Államok elnöke lett, turnusa során pedig nem kisebb feladat hárult rá, mint megmenteni a Föld lakóit egy idegen inváziótól, mindezt egy számítógépes szimuláció belsejéből. Az őrült felütés mellé természetesen hasonlóan elszabadult játékmenet társul, ami a szupererőknek hála túltesz az eddig látottakon is, miközben a szokásos humorról és a popkulturális kikacsintások sokaságáról sem feledkeztek meg. Rajongóknak kötelező!

STRONGHOLD 3 GOLD

ÉRTÉKELÉS **50%** ÁRA **2490 Ft**

A Firefly Studios hat évvel a legutóbbi számozott Stronghold játék után jelentkezett a harmadik résszel. Ebben folytatódik a 2001-es klasszikus története, mégpedig azzal, hogy a halottnak hitt Farkas visszatért, bosszúra szomjazva. Csapataival az éj leple alatt rettegésben tartja a környék lakóit, akik csak bennünk, a játékosban bízhatnak, hogy megállítsuk a terrort. A Stronghold 3 visszalépés az első részben látott játékmenethez, így sok minden ismerős lesz: várat építhetünk, sereget toborozhatunk, és természetesen ügyelnünk kell arra is, hogy biztosítsuk alattvalóink jólétét, miközben a vadon és az ellenfeleink támadásait állítjuk meg. A játék legteljesebb változata a Gold kiadás, ami 11, a rajongók által készített pályával egészíti ki az alapprogramot.

TRAINZ SIMULATOR 12 UNLIMITED EDITION

ÉRTÉKELÉS **xx%** ÁRA **1990 Ft**

Talán nem túlzunk azzal, ha azt mondjuk, hogy legalább egyszer minden gyerek legkedvesebb vágya az volt, hogy masiniszta legyen. Persze idővel sokan átnyergeltek valamilyen más álommelóra, ám vannak olyanok, akikben megmaradt a vasút iránti kiolthatatlan szenvedély, amit ha hivatás szintjén nem is űzhetnek, digitális tálalásban már számtalan módon élvezhetnek. Az egyik kiváló játék erre a Trainz Simulator 12, amiben vonatozás mellett álmaid vasúthálózatát is megépítheted, és magadra vállalhatod annak mindennapi működését szabályzó menedzselését is, sőt még multiplayer mód is van, ha nem akarsz egyedül játszani. Az Unlimited Edition az alapjátékhoz három kiegészítőt ad, valamint a Debrecen-Nyíregyháza vonalat.

BATTLEFIELD 4

[ÍRTA CHRIS] **Hihetetlen, hogy telik az a fránya idő: már majdnem három éve annak, hogy megjelent a Battlefield-széria negyedik része, amelynél alkalmasabb játékot keresve sem találhatnánk Második kör című rovatunkba.**

A kiadás óta ugyanis annyi minden történt vele, hogy szinte rá sem lehet ismerni. 2013 októberében került piacra a méltán híres Battlefield-sorozat legújabb, egyszerűen csak négyes sorszámú része, amely első ránézésre alig-alig különbözött elődjétől. Kaptunk egy vadiúj egyszemélyes kampányt, hangzatos nevű, brutálisabb levolutiont, aminek köszönhetően a csataterek már nem csak ímmel-ámmal, hanem teljesen átváltozhattak a talpunk alatt, táblagépről is irányítható parancsnoki módot, megújult fejlődési rendszert, kihajolást, és még pár olyan apróságot, mint a visszakéselés lehetősége, vagy a spectator mód. Sokak számára viszont a negyedik rész csupán egy kibővített Battlefield 3-nak tűnt, azzal a hatalmas különbséggel, hogy ez rész egész egyszerűen el sem indult.

Igen jól olvastátok, szinte alig akadt olyan vásárló, aki a megjelenést követően ne panaszkodott volna arra, hogy nem tudja használni a drága pénzen megvett játékot, ám ha valami véletlen folytán sikerült valakinek életet lehelnie a programba, akkor sem tudta élvezni azt a különféle hálózati problémák tömkelege miatt. Hogy csak pár példát említsünk: a hálózati kód sutasága miatt a lövedékek akkor is betaláltak, amikor már biztos fedezék mögött voltunk, a hang akadozott, az elért eredményeket nem írta jóvá a Battlelog. Minden idők legbotrányosabb startja után az EA nem győzött szabadkozni és bocsánatot kérni a vásárlóitól, s hamar nyilvánvalóvá vált mindenki számára, hogy a Battlefield 4-et nem tesztelték annyi ideig, mint ameddig szükséges lett volna. Az elhamarkodott start után a rajongók pedig természetesen őrjöngtek: a fórumok megteltek a vásárlók dühös topikjaival, a boltokban pedig hegyekben álltak a visszahordott dobozok. Pedig ha vártak volna még pár hónapot... Na igen, akkoriban még nem sejthettük, hogy mára már a Battlefield 4 tök jól fog futni, és jobb lesz, mint a sorozat őt követő epizódja, a Hardline.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MEGJELENÉS ÉVE
2013

MŰFAJ
szimulátor

A ROVAT CÉLJA

A rovat célja, hogy korábban tesztelt játékokat vegyünk elő, utánajárva, hogy az egyes programok milyen változásokon estek át az eltelt hónapok/évek alatt, és hogy ezek a módosítások mennyiben befolyásolták a játékok élvezetét, vagy értékelését.

MEGÉRI A PREMIUM

A szerencsétlen indulást követően a fejlesztőstúdió azonnal nekiállt kiirtani a bugokat a játékból, s nagyjából egy hónap kellett ahhoz, hogy használható állapotúvá foltozzák a Battlefield 4-et. Ez viszont csak tűzoltás volt, a játék még hónapokkal a megjelenés után is több sebből vérzett – viszont elődjéhez hasonlóan a negyedik részhez is terveztek öt expanziót, melyek számtalan újdonsággal zsúfolták tele az amúgy is tartalmas szórakozást kínáló lövöldét. Az első ilyen kiegészítőcsomag, ami a Premium vásárlóknak járt, a Second Assault lett volna, de ennek megjelenését elhalasztották addig, amíg a hibák nagy részét ki nem gyomlálták a program kódsoraiból. Ennek ellenére nem kellett sokat várni az első DLC-re. December 17-én, azaz közel két hónappal az indulás után érkezett a China Rising, mely az addigra mondhatni szokásos tartalmú és mennyiségű extrával bővítette ki az alapjátékot: kaptunk 4 új pályát, 5 új fegyvert, 10 új assignmentet, és visszatért a Battlefield 3-ból ismert Air Superiority játékmód is. Ezenkívül bekerült a játékba a bombázó, melyet egyetlen játékos irányíthatott a DLC pályáin, segítségével pedig hatalmas pusztításokat rendezhetett az ellenség sorai közt.

Kiegészítők szempontjából egyébként egész jól vizsgázott a Battlefield 4, hiszen a China Rising után másfél hónappal már jött is a következő anyag, az említett Second Assault, amiben jól ismert klasszikus BF-pályák köszöntek vissza. Megkaptuk a Gulf of Oman, a Caspian Border vagy az Operation Firestorm felújított, levolutionnel tarkított változatait, de természetesen érkezett pár új fegyver és új assignment is vele, valamint visszatért a jó öreg CTF játékmód. Jókora szünet után

87%

Ha kíváncsi vagy a 2013-as alapjáték részletes tesztjére, akkor az okostelefonoddal vagy a táblagépeddel olvasd be a jobb oldalon látható QR-kódot, vagy pötyögd be egy böngészőbe a lent látható linket.

TESZT

www.pcguru.hu/teszt/battlefield4

MIT HOZ A JÖVŐ?

Bár hivatalosan a Final Stand nevű DLC volt az utolsó csomag, amit a Premium változat tartalmazott, a DICE nem hagyta magára a Battlefield 4 játékosait, és a jövőben új tartalmakkal kívánja bővíteni játékát. Első lépésben új fegyverekkel lepték meg a veteránokat, a következő anyag pedig valószínűleg egy új pálya lesz, aminek megtervezését pár hónappal ezelőtt pályázatra bocsátották az interneten. A beérkezett tervek közül már ki is választották, melyik lesz az a térkép, ami bekerül a BF4-be. Ezenkívül megerősítették, hogy készülnek éjszakai csataterek is, a Zavod 311 éjjeli változatát már ki is lehetett próbálni a tesztszervereken. És mi a helyzet a következő résszel? Lesz az is – 2016 végére várhatjuk.

ezt követte a március 27-én megjelent Naval Strike, amiben a szokásos 4 pálya, 5 fegyver, 10 assignment mellett végre kaptunk egy igazán jópofa új játékmódot is, Carrier Assault címmel. Július végén aztán Kínába látogattunk a Dragon's Teeth nevű DLC-nek hála, amiben ismét bemutatkozott egy új játékmód, a Chain Link. Ezt a sort zárta a 2014. november 18-án napvilágot látott Final Stand, amiben kicsit előre szaladhattak a játékosok a jövőbe. E csomagban ugyanis már 2020-at írtunk, s bepillanthattunk a nagy kínai-orosz-amerikai háborúba, amelyben olyan szuperfegyverekkel pusztíthattuk egymást, mint a rail gun vagy a lebegő tank.

Ha visszaugranál a PC-s változatba, készülj a várakozásra: a játék már 60 GB-ot foglal a merevlemezen!

DE MI A HELYZET A BUGOKKAL?

Bár a Battlefield 4 alapvetően egy nagyon jó kis játék lett, hiszen sikerült a készítőknek a harmadik részt úgy tovább bővíteniük, hogy az tényleg teljes értékű programnak tűnjön, a hibák hatalmas, mocskos foltot hagytak a sorozat renoméján. Ezt a foltot a DICE az elmúlt hónapok alatt igyekezett teljesen tisztára mosni, ami véleményünk szerint rendkívül jól sikerült – olyannyira, hogy mára szinte rá sem lehet ismerni az alapjátékra. Miközben ezt a cikket írom, már készül a nagy nyári és őszi patch, amit egy hatalmas tavaszi folt előzött meg. Ebben gyakorlatilag teljesen átalakították a fegyverek működését, a lövedékek torkolati és röpsebességétől kezdve azok sebzésig. Kaptunk új mordályokat is, mint az AN-94, a Groza-1 vagy az L86A1, illetve alaposan átalakult a spotting-rendszer is, aminek köszönhetően már nem fognak a távolban lévő ellenséges célpontok ugyanolyan hatalmas háromszögként virítani mindenki képernyőjén, mint régen. Ugyanebben a tavaszi (május 26-án megjelent) patchben visszatért a Gun Master játékmód is, és szintén hatalmas fejlesztéseket eszközöltek a hálózati kódban. Jó hír, hogy hasonlóan tartalmas ragtapaszokra számíthatunk még a jövőben is, amiben nemcsak új toldozgatásokat, módosításokat, hanem új fegyvereket és pályát is kapunk.

Bevallom, hogy a Battlefield: Hardline tesztünk után azonnal visszamentem kicsit regenerálódni a jó öreg Battlefield 4-be, s egyáltalán nem bántam meg a dolgot. Hamar rájöttem, hogy a Hardline-nal szemben a BF4 bizony egy mérföldekkel jobb, hangulatosabb multis shooter. Ez a játék egy igazi Battlefield, amit mai napig élvezet elővenni. Ne hagyjátok, hogy a szerencsétlen kezdeti nehézségek okozta negatív tapasztalataitok elvegyék a kedveteket attól, hogy újra kipróbáljátok, mert a Battlefield 4 már nem az a Battlefield 4, mint amit pár éve megismertetek! A megjelenés óta a játék szebb, jobb, tartalmasabb és jóval élvezhetőbb lett. Külön kiemelem, hogy a Premium csomagnak hála hihetetlen mennyiségű tartalommal vár titeket: az ezekben megjelent új assignmentek teljesítése, melyekkel új fegyverek és kütyük várnak minden harcedzett veteránra, hónapokig, vagy akár évekig is lekötheti bárkit. Egyetlen gondunk csupán az, hogy nehéz olyan szervert találni, ami teljesen megfelel az ízlésünknek, no meg a töltési idő sem rövidült az elmúlt évek alatt – bár ennyit azért simán elviselünk a világ legjobb multis akciójátéknak kedvéért. Nagy szavak? Adj neki egy újabb esélyt, és meglátod, hogy ez az igazság!

ÉRTÉKELÉS

Dobd a kukába a Hardline-t, felejtsd el a Call of Dutyt, és menj vissza Battlefield 4-ezni, ez ugyanis a multis FPS-ek császára! Nagy kár, hogy rosszul startolt.

PRO

A legjobb Battlefield-epizód, melyet mostanra már problémamentesen nyüstölhetünk bármikor, ha kedvünk szottyan egy kis lövöldözéshez.

KONTRA

Még mindig kicsit sokat tölt, ezért érdemes rögtön SSD-meghajtóra telepíteni, ott viszont túl sok helyet foglal.

95%

Chris és az aktív Battlefield-játékosok nevében kérünk: mindenképp használd a spotolást, ha ellenséget látsz!

FÓRUM

Elakadtál, kérdésed van, vagy csak szeretnél beszélgetni a játékról? Akkor látogasd meg a kapcsolódó fórumunkat a PC Guru Online-on:

www.pcguru.hu/forum/battlefield4

1. rész
– Az alapok –

[ÍRTA CHRIS] Több száz játékórával a hátunk mögött úgy éreztük, itt az ideje megosztanunk veletek mindazt a tudást és tapasztalatot, amit Heroes of the Storm meccseink alatt begyűjtöttünk. Új rovatunkban igyekszünk majd teljes útmutatást nyújtani friss és gyakorlottabb játékosok számára, az első fejezetben pedig természetesen az alapokkal fogunk foglalkozni.

Ha eddig még nem lapoztál odébb, valószínűleg tudod, hogy mi is az a Heroes of the Storm. A Blizzard MOBA-ja pár hónapja kapta meg végleges formáját, s pillanatok alatt került a világ élvonalába a népszerűségi versenyben. A játék különlegessége abban rejlik, hogy egyszerű, gyors, könnyen tanulható, mégis elég összetett ahhoz, hogy a profik is élvezhessék. Rovatunk első része leginkább azoknak szól, akik még nem igazán játszottak MOBA-val, és a Heroes of the Stormot választották ahhoz, hogy kipróbálják ezt a remek stílust. Első fejezetünkben pontokra szedjük a legfontosabb szabályokat, és elmagyarázzuk, hogyan is zajlik itt egy mérkőzés.

ALAPSZABÁLYOK, AMIKET ÉRDEMES MEGFONTOLNI

Kezdőnek lenni nem szégyen. Mi is voltunk zöldfülűek, akik az oktatómódban kezdték meg a pályafutásukat, és sokáig azt sem tudtuk, hogy mi az a globális XP-rendszer. De a HotS jó barát, ezért aztán igyekszik megkönnyíteni első lépéseinket, amit vele töltünk, és egy rendkívül jól felépített tutoriallal nyit a totális kezdők számára. Ezt semmiképpen se nyomd el! Itt ugyanis megismerkedhetsz azzal, hogy mik azok a sávok, milyen különleges feladatok várnak minket egyes pályán, és hogyan fejlesztheted hőseidet a csaták során. E témákra rovatunk későbbi részeiben részletesebben is kitérünk, de mielőtt bedobnánk titeket a mélyvízbe, inkább azokat a területeket csiszoljuk világosabbra, melyek kicsit homályosak maradnak az oktatópályák leküzdése után is. Azokat, amikre nem tér ki külön az oktatómód, amiket érdemes tudni már az első indulás előtt itt. Íme!

GLOBÁLIS XP-RENDSZER

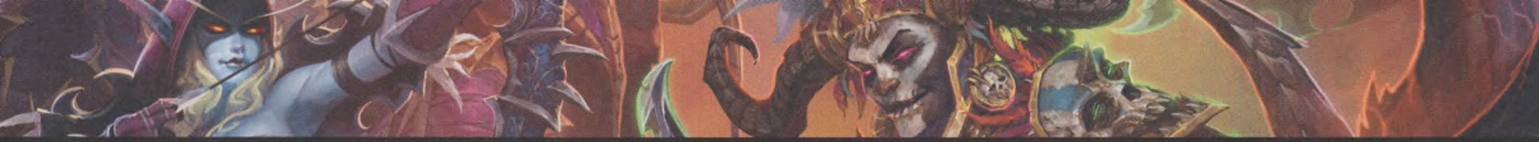
A Heroes of the Storm egyik sajátossága, hogy csapatunk minden tagja egyformán kapja a tapasztalati pontot, ezt nevezik globális XP-rendszernek. Ez annyit tesz, hogy ha valaki bárhol a pályán elég közel áll egy ellenséges creephez vagy zsoldoshoz, amikor az meghal, az ott szerzett XP-t mindenki megkapja a csapatból. Mivel nincs last hit és deny sem, azaz nem számít, ki viszi be a végső találatot a creepekre, ezért aztán csak egyetlen dologra kell ügyelni, de arra nagyon: mindig legyél minden sávon, és igyekezz minél több XP-t „felszipkázni" a meccs folyamán! Ez a szabály pedig különösen fontos a mérkőzések korai szakaszában. Amennyiben egyedül vagy egy sávon, és felkínálkozik a lehetősége annak, hogy leverj valakit valahol távolabb, ne menj sehova! Hidd el, nem éri meg elkóricálni a biztos XP-forrástól, mert az így szerzett tapasztalati pont általában egyenlő azzal, amit a szabadon hagyott sávon veszítesz közben. Ha pedig nem sikerül a gankelés, akkor hátrányba kerül az egész csapat.

E szabály alól egyetlen esemény menthet fel, mégpedig az, ha valamilyen feladatot el kell végezni a pályán (tribute gyűjtése például). Ettől függetlenül az öt játékosnak mindig elegendőnek kell lennie ahhoz, hogy teljesen lefedjék a pályát. A legideálisabb az, ha hárman folyamatosan farmolnak a sávokon, ketten pedig zsoldostáborokat pucolnak ki, amint azok elérhetővé válnak. Igyekezz ezzel a módszerrel elérni a 10-es szintig, de ha minden épületetek áll még, akkor maradhatsz farmolni egészen 13-ig. Ne próbálj hősködni, ellenfeleket támadni! Maradj XP-távolságon belül, még a creepeket sem fontos ütni. A lényeg, hogy dőljön az a drága tapasztalati pont.

A csatába állítható bossok kulcsfontosságúak a győzelemhez, de nem mindegy, hogy a csapat mikor próbálja megszerezni őket.

FIGYELD A MINITÉRKÉPET!

Ez a legeslegfontosabb tanácsunk. A fenti intelmet ugyan minden videojáték tippek-trükkjébe beleírhatnánk, de itt különösen fontos, hogy gyakran pillants le a képernyő jobb alsó sarkába, ahol a minitérkép elhelyezkedik. Ez az eszköz ugyanis egy rettentő hasznos információforrás, amit 100%-osan ki kell használni. Segítségével figyelemmel kísérheted az ellenfelek és csapattársaid helyzetét, láthatod, hogy mely tornyok állnak még, és hogy melyik zsoldostábort lehet eliminálni. Ha a térképen nem látszódik az ellenfél, az is



árulkodó lehet, hiszen ilyenkor sejtheted, hogy valamelyik tábort pucolják épp tisztára, de az is lehet, hogy épp a bosst ütik, ti pedig ilyenkor meglephetitek őket. Minden ikon, minden felvillanó pont a minitérképen hasznos infó, amit fel kell dolgozni és elemezni a játék folyamán. Ez persze egy rendkívül nehéz, sok gyakorlást igénylő feladat, de idővel az agyad magától rááll majd arra, hogy feldolgozza az ott látottakat, és úgy irányítod majd hősödet, hogy a lehető legideálisabb helyzetbe kerülj vele.

Egyébként még a gyakorlott játékosok is gyakran beleesnek abba a hibába, hogy nem figyelik, hogy társaik valóban ott vannak-e mögöttük, mikor elindulnak egy opponens vagy egy feladat irányába. Minél közelebb van valaki a célja eléréséhez, annál jobban beszűkül a figyelme, főleg a harcok folyamán, ezért aztán egy támadás előtt mindig vess még egy utolsó pillantást a térképre, hogy mindenki a helyén van-e.

HELYEZKEDJ OKOSAN!

A minitérképpel szorosan összekapcsolódik következő tanácsunk, mely a helyezkedésről szól. Játékaim során sokszor vettem észre, hogy egyes társaimnak fogalmuk sincs arról, hogy mikor hol járnak a pályán, hozzájuk képest pedig hol vannak a többiek. A jó helyzetfelismerő készség alapvető fontosságú a MOBA-k esetében, így itt is. A csataterek, azaz a pályák ismeretének hiánya sem mentesít az alól, ha butaságokat csinálsz. Ilyen eset az, ha például berohansz az ellenfél tornyai alá, mert túl sokáig üldözöd a célpontodat, vagy hagyod, hogy a creepek leüssenek egy jó nagy adagot az életerődből. Igazából annyira fontos a jó helyezkedés, hogy erre a témára érdemesebb lenne egy egész oldalpárt szentelnünk majd a jövőben, ezért most itt inkább csak érintőlegesen térünk ki a legfontosabb dolgokra.

Belerázódni nagyon gyorsan lehet, de azért kell a háttértudás az igazi sikerhez.

Először is mindig helyezkedj úgy, hogy biztonságban legyél! Ne hagyd magad meglepni, mindig legyen elég időd arra, hogy amennyiben rád ugrik a bokorból egy-két ellenfél, simán visszavonulót tudj fújni. Fontos tanács, hogy a gólemekkel és a nagyobb szörnyekkel vívott harcok folyamán mindig less a talpad alá, ugyanis ezek simán földbe gyökereztetik a lábaidat, területre ható képességeikkel pedig hatalmas sebzéseket okoznak, amennyiben nem állsz ki időben az ezen támadásokra figyelmeztető jelzőkörökből.

Ezenkívül mindig maradj mozgásban. Azt mindenki tudja, hogy egy álló célpontot könnyebb eltalálni, mint egy mozgót, de azt is vedd figyelembe, hogyha nem mozogsz, akkor gyenge játékosnak fogsz tűnni, akit az ellenfél előszeretettel pécéz ki magának. Ugyancsak az előző témával kapcsolatos az, hogy mindig helyezkedj úgy, hogy lásd az ellenfeleidet és tudd azt is, hogy ők hol vannak. Ha nem tudod, hol vannak, akkor honnan tudod, hogy hova mehetsz? Ha nem látod őket, akkor vajon biztonságosan tolhatod tovább a sávot, vagy ideje lenne visszavonulót fújnod? Ezért aztán ha nem tudod, hogy ellenfeleid épp hol járnak, mindig számíts arra, hogy pont érted jönnek. Ez persze nem jelenti azt, hogy folyamatosan behúzott farokkal kell járkálnod, de számítanod kell arra, hogy valahonnan megpróbálnak meglepni.

ISMERD A KÉPESSÉGEIDET!

Sajnos olyan is gyakran előfordul, hogy úgy csatlakozik valaki egy mérkőzéshez, hogy még életében nem játszott egy percet sem azzal a hőssel, akit választott. Ez főleg keddenként, azaz az ingyenes hősrotációs napokon gyakori. Ilyenkor profibb játékosként jobb kerülni a HotS-t, ha nem akarsz agyvérzést kapni. Kíméld meg társaidat attól, hogy felforrjon az agyvizük, és próbáld ki a hősöket még azelőtt, hogy éles helyzetben bevetnéd őket! Ez ugyanis egy rettentő hasznos funkció a játékban. Persze akadnak olyan szereplők, akiket pár perc gyakorlás után vígan pályára vihetünk (Li Li, Raynor, Tyrande), de léteznek olyanok is, akikkel tucatnyi meccset le kell játszani, hogy ráérezz a képességeikre. Azt tudtad például, hogy Abathur fizikailag nem is vesz részt a csatákban, csak más társait tudja megszállni? Vagy azt, hogy Rehgar milyen gyakran tud gyógyítani? Na ugye! Ahhoz, hogy jó játékossá válj, minden hőst alaposan meg kell ismerned, hiszen tudnod kell, mire számíts, ha szembetalálkozol valamelyikkel. Ezért aztán nyugodtan próbálgasd ki mindet a Shop menüpont alatt, nézz sok visszajátszást a YouTube-on, és olvass oktatóoldalakat, hogy megtudd, mi a legideálisabb build számukra. Természetesen ezzel a témával is bővebben foglalkozunk még a jövőben, addig is gyakoroljatok sokat!

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SLEEPING DOGS

➲ Sziasztok!
Az én nevem Máté, és van egy problémám a Sleeping Dogs című játékkal. Nemrégiben megvettem a júliusi számotokat, amihez ezt a játékot adtátok. Sikeresen beváltottam, és le is töltöttem, de nem sikerült elindítanom. Mikor elindítom, kihozza a kis Steam ablakban, hogy az indítást előkészíti, de utána nem történik semmi. Válaszotokat előre is köszönöm!

Indítsd rendszergazdaként a Steamet (jobb egérgomb az ikonján, Futtatás rendszergazdaként), aztán a Sleeping Dogson a Steam Játékok között jobb egérgomb – Tulajdonságok – Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkció hadd pörögjön le. Amúgy néha a hibásan frissülő, vagy egyéb kórságot beszopó Steam kliens is produkál ilyeneket. Ebben az esetben a megoldás, hogy a Steam telepítési könyvtárában minden mappát és fájlt törölsz, KIVÉVE a steam.exe-t és a steamapps könyvtárat (ahol a már letöltött játékaid vannak), aztán elindítod a steam.exe-t rendszergazdaként, és vársz, amíg újra felépül a kliens.

➲ Kedves PC Guru!
A júliusi lapszámhoz járó Sleeping Dogsról szeretnék tanácsot kérni. Aktiváltam Steamen a kódbeváltás után kapott kódot, és feltelepítettem a játékot. Viszont ahogy indítanám, ezt a szöveget írja ki: „HKShip.exe működése leállt! A program helyes működése hiba miatt megszakadt. A Windows bezárja a programot és értesíteni fogja Önt, ha megoldást talál a problémára." Tudtok nekem segíteni ebben? Válaszotokat előre is köszönöm!
A GURU LEGYEN VELETEK!

Általában egy VGA driver frissítés megoldja. Új driver:
Nvidia - http://tinyurl.com/2ot2y8
ATI - http://tinyurl.com/m3655pm
Persze előfordulhat, hogy utána is makacskodik, akkor pedig a játék telepítési könyvtárában (C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\SleepingDogs\redist\) a dxsetup és vcredist telepítőket futtasd le. Majd pedig ha ez kész, akkor a Steam kliensben a Játékok között, a Sleeping Dogson a Játékfájlok épségének ellenőrzésére funkció is mehet. Plusz egy utolsó tipp: a Sleeping Dogs könyvtárában a HKShip.exe Win95/Win98 kompatibilitással (jobb egérgomb - Tulajdonságok - Kompatibilitás fül) történő futtatása is eredményre vezetett egyeseknél.

PAYDAY 2

➲ Szia, Tika!
A Payday 2 felbontásával van problémám. A játékban elállítottam a felbontásomat 1680x1050-ről 1600x900-re (ezzel még nem volt probléma), aztán vissza 1680x1050-re, és akkor jelentek meg a képernyő oldalainál a fekete szegélyek. Nem tudtam, hogy most ez miért lett ilyen, ezért visszaállítottam 1600x900-re, de ekkor már még nagyobb lett a feketeség. Próbálgattam minden felbontásvariációt, de nem tűnt el a fekete csík, a Windowsnál is váltogattam a felbontást, de úgy sem. A kérdésem, hogyan tudnám ezt a helyzetet orvosolni? Válaszotokat előre is köszönöm! ➲ ALEX

A játék beállításainál a Fullscreen elől vedd ki a pipát, mentsd el a változtatást, lépj ki a játékból, majd újra indítsd el, és tedd vissza ugyanide a pipát. Mondjuk az előbbi nem holtbiztos megoldás, tehát ha nem működne, akkor a C:\Users\Felhasználóneved\AppData\Local\PAYDAY 2 mappában a renderer_settings.xml fájlt nyisd meg Jegyzettömbben, és a következő értékeket ellenőrizd: resolution, refresh_rate, aspect_ratio. Ezeknek egyeznie kell a monitorod specifikációival. Pl. ha tudja a monitorod az 1920x1080 @ 60 Hz-t, akkor így néz ki:
aspect_ratio="1.77778"
refresh_rate="60"
resolution="1920 1080".

Megjegyzés: aspect_ratio=képarány, ami itt 16:9, csak az osztás értéke (16/9=1,7777778) van megjelenítve. Amúgy általában a refresh_rate a hunyó, és legtöbbször az 59 és a 60-as érték lesz a nyerő.

SKYRIM

➲ Kedves Tika!
A Skyrimmel vannak problémáim. Már régóta megvan, játszottam is vele sokat, de pár hete nem hajlandó elindulni, betölt, majd jobbik esetben a sárkány logónál fagy ki, vagy a Bethesda felirat után. Semmi hibaüzenet, fent van rajta a magyarosítás és pár mod, de miután leszedtem róla mindent, akkor sem akart elindulni, a fájlok épségének futtatásán is túlvagyok, ám az sem oldotta meg.
Előre is köszönöm a segítséget! ➲ BÁLINT

A következőt próbáld ki: Vezérlőpult - Hardver és Hang - Hang, itt a Lejátszás fülön kattints jobb egérgombbal a Hangszórókon, és válaszd a Tulajdonságokat, majd a Speciális fülön jelöld ki a 24 bit, 44100Hz (stúdió minőség) lehetőséget, és OK.

STALKER: CLEAR SKY

➲ Sziasztok!
A Stalker: Clear Skyban hogyan tudok kilépni a frakcióból?

Jó kérdés. Nos, úgy emlékszem, hogy nincs ilyen szöveges opció – viszont az rémlik, hogy hasonló morális beállítottságú frakcióhoz még ezután is tudsz csatlakozni. A kilépés mindenesetre úgy sejtem, hogy „normális módon" nem lehetséges. Nyilván, ha elkezded gyilkolni a saját frakciódat, kitagadnak, de ez meg elég drasztikus. A modok között viszont találtam olyat, ami szabad be- és kilépést engedélyez szöveges formában minden frakciónál: http://tinyurl.com/o9x8zdp

WITCHER 3

➲ Tisztelt szerkesztőség!
Kérdésem, hogy a fenti játék futna-e ezen a gépen:
- Op. rendszer: Microsoft Windows 8.1 Pro
- CPU: Intel Core i3-3220 CPU @ 3.30 GHz
- RAM: 4 GB
- Videokártya: NVIDIA GeForce GTX 750 1 GB

Segítségeteket előre is köszönöm.
➲ KRISTÓF

Elindul, ugyanis a minimum követelményben leírtakkal szemben az i3 és a 4 GB RAM nem kizáró tényező. A VGA sem rossz, mondjuk, azt nem tudom megjósolni, hogy mennyire fut majd jól, mert a 4 giga memória miatt lehet, hogy itt-ott lesz egy kis akadozás.

DAYZ

➲ Sziasztok, kedves PC Gurusok!
A DayZ játékkal kapcsolatban van egy kérdésem. Ma feltettem a játékot és elindítottam, aztán amikor a BattlEye kiírta a szokásos „elfogadom-e a különböző szervereknél a biztonságot" stb., én persze az igenre mentem. A játékba belépve viszont ezt írja ki: BattlEye initialization failed, majd kilépve egy másik ablakon az az üzenet jön, hogy blocked. Mit tudnék tenni?
Előre is köszi a segítséget!

Látogasd meg a következő linket: http://tinyurl.com/ou6p4kk. Itt a DAYZ Standalone-hoz tartozó 32 bites kliensfájlt töltsd le, aztán másold be a Steam\steamapps\common\DayZ\Battleye\ mappába. A vírusirtót valószínű, hogy ki kell kapcsolni.

BATMAN: AC

➲ Kedves gurusok!
A Batman: Arkham Cityvel kapcsolatban kérdezek. Amikor megvettem a játékot, akkor még a Games for Windows rendszerben futott, azóta viszont átrakták Steamre. Itt megadva a termékkódot bekerült a könyvtáramba a játék GOTY verziója, ám lemezről feltelepítve már nem indul. Ez azt jelenti, hogy a lemezes változat teljesen használhatatlanná vált?
Ehhez kapcsolódik az a kérdésem, hogy a Steamen, Originen keresztül letöltött játékok átvihetőek valahogyan másik gépre, vagy csakis a letöltő gépen futnak? Otthon nem tudom a termékeket letölteni megfelelő internetkapcsolat híján, csakis a munkahelyen, oda viszont nem vihetem a gépet, csak a laptopot. Köszönettel: ➲ ANDRÁS

1. Igen.
2. A legegyszerűbb, ha az irodai gépen letöltöd, majd biztonsági másolatot csinálsz róla, és ezt a másolatot átteszed az otthoni gépre. A biztonsági mentés készítéséhez és visszaállításához a Steam kliensben rá kell kattintani a felső menün a Steam feliratra, majd ott a „Játékok biztonsági mentése és visszaállítása" gombbal lehet elmenteni, majd ugye a másik gépen (a megfelelő állományok átmásolása után) visszaállítani a játékokat. Origines játéknál a kliensben az Alkalmazásbeállítások, Haladó résznél a Játéktelepítők helyét tedd egy könnyen megtalálható mappába, és a Telepítőfájlok megtartása elé pipa, aztán már csak a könyvtárat kell átmozgatni.

SHADOW WARRIOR

➲ Szia, Tika!
Egy kis hibába ütköztem ennél a játéknál, nemrégiben ugyanis elállítódott a Steamnél a nyelv, majd amikor újra felraktam a játékot az incidens után, a Shadow Warrior magyar felirata elpárolgott. A játék beállításánál nem találtam a magyar feliratot, csak az angol, portugál és még sok más szerepeltek. Próbáltam a Tulajdonság fülnél a nyelv átállítását, ott ugyan kiadta a magyar nyelvet, de nem volt sikeres a művelet. Mi itt a probléma, ha régebben működött a felirat, akkor most miért nem?
Válaszodat előre is köszönöm!

Nem a nyelv állítgatása volt a probléma, hanem, hogy az utolsó patchből (1.5) mintha eltűnt volna néhány nyelvi csomag – pl. kínai, japán miatt is sokan keseregnek, és a magyart is említik a felhasználók. A feliratozás nyelve egyébként újabban már a játékon belül állítható, tehát valószínű, hogy az a mérvadó, ami ott megjelenik. A fejlesztők részéről viszont semmi magyarázatot nem találtam, hogy miért is törölték.

GTA 5

➲ Szia!
Az előfizetés mellé megvettem a GTA5 PC változatot, és 99,8% állok a mentéseimmel, de nem tudok rájönni, hogy mi az, amit még nem teljesítettem. A Hobbies and Pastimes 41/42-ön áll, de minden feladatot megcsináltam, volt, amit többször is, golf, dartsversenyek mind megvan, repülős iskola, lövészverseny, privát tánc, ejtőernyősugrások, minden kész, egyedül teniszezni nem tudok Franklinnel, de Michaellel meg Trevorral már többször nyertem. Viszont így sem lett 100%. Ha van valami ötleted, szívesen várom.
Köszi. ➲ CSABA

A Social Clubon a Career checklist sokkal részletesebb adatokat ad arról, hogy hol állsz a végigjátszásban, mint a maga a játék. Értsd: tételesen kiírja, hogy mi van meg, és mi hiányzik, ott egyből kiszúrod majd, hogy hol van az a fránya 0,2%.

➲ Sziasztok!
Xbox 360-on játszok GTA 5-tel, de valamiért nem tölt be. Amikor a lemezt berakom, a játékot még meg tudom nyitni, de már nem tudok elkezdeni játszani. Ugye van a Loading Story, miközben pörögnek a képek; normál esetben ez kb. egy percig megy, nekem viszont nem sikerült több óra után sem. Ilyenkor mi a teendő, vagy mi lehet a hiba?
Előre is köszönöm!

Véleményem szerint két lehetőség van, az egyik, hogy a mentési fájloknál keletkezett gubanc – ez esetben törölni kell ezeket (Settings > System settings > Storage > Hard Drive > Games and Apps > Gtav), vagy pedig a lemez hibás (karcos, sérült stb.).

VEGYES

➲ Helló, PC Guru!
– Lehet a Steamen bankkártyaszám megadásán kívül valahogy máshogy vásárolni?
– Far Cry 3: Blood Dragon. A killstar megszerzése után járok, miután azt írja ki, hogy fedezzem fel a szigetet új küldetésekért. Mit is akar? Az összes tárgyat gyűjtsem össze?
– Ballistic. Ez egy facebookos játék, és a Steamen (Ballistic Overkill) azt írják, a megjelenése Q3 2015. Ez mit jelent?
– Ja, és ehhez tudtok találni egy jó credit hacket, mert a játékban sokat kell perkálni egy profi fegyverért.

1. Nyilván lehet, bár a bankkártyás fizetés a legegyszerűbb, de ott van még a Paypal, Webmoney, iDeal vagy a Steam Wallet (Steam pénztárca – feltölthető pl. Steam ajándékkártyával).
2. A játékban még rengeteg mellékküldetés lehet (ezekből háromféle van, Liberating garrisons – felszabadítandó bázisok, Predator's Path – ritka állatok levadászása, Hostage rescue – túszmentés), úgyhogy fedezz fel, nézz át minden olyan helyet, ahol még nem jártál – ha pedig felszabadítasz egy új bázist, akkor ott lehet felvenni túszszabadítós és vadászos missziókat.
3. 2015 Q3 azaz 2015 harmadik negyedév (július-szeptember)
4. Credit hacket? És tőlünk? Ugye ez csak vicc volt...

LEGO JURASSIC WORLD

➲ Helló, Tika!
Az utóbbi idők talán egyik legbogarasabb játéka miatt fordulok hozzád, mivel a steames fórumokon semmi használhatót nem találtam. A Lego Jurassic Worldről van szó. Számtalan utalást találtam arra, amibe sajna én is belefutottam a játék során, viszont megoldást nem. Amikor végeztem az Isla Sorna-i résszel, és haladnék tovább a játékban, a csónakba szállást követően kifagy a játék. Ez még nem minden, utána már el sem indul. Töröltem a Steam könyvtáramból teljesen és újraraktam, viszont továbbra sem indul el. Tudsz esetleg valami tippet adni, hogy mit kellene tennem, hogy elinduljon, illetve a csónakos résznél tovább tudjak menni?
Válaszodat köszi, ➲ G

Végigolvastam néhány oldalnyi fórumtémát, de nem lettem okosabb, rengeteg embernél fagy a JW, mondjuk legtöbben a triceratopsnál kapják az áldást. Gyanítom fejlesztői részről kéne javítás, de addig is próbáld meg a következőket:– Navigálj végig a User > Appdata > Roaming > Warner Bros. Interactive Entertainment > Lego Jurassic World útvonalon, és töröld a pcconfig.txt fájlt, így néhányaknak sikerült átlendülni a fagyáson.– A Steam kliensben a Játékok között a LEGOJW-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, és az Indítási opciókra kattintva az üres mezőbe írd be, hogy „-dx9", persze idézőjelek nélkül.

ALIEN: ISOLATION

➲ Helló!
Van egy kérdésem az Alien: Isolation játékkal kapcsolatban. Vettem egy új gépet, erre még nem raktam rá a játékot, és azt szeretném tudni, hogy a régi gépemen lévő mentéseket át lehet valahogy hozni az új gépemre, vagy esetleg Steamen nem lehet átmenteni ide is az ottani játékállást?
Remélem, tudtok segíteni, a választ előre is nagyon szépen köszönöm!

Kezdjük az elegáns módszerrel, amit úgy hívnak, hogy szinkronizálás. Amennyiben ez a funkció be volt kapcsolva, halleluja, hátradől, és minden megy automatikusan. Ha nem, akkor a régi gépen a Steam beállításokban, a Felhőnél, a Steam Felhő szinkronizálás engedélyezése legyen bekapcsolva, plusz a Steam Játékok között jobb egérgomb az Alien Isolationon, Tulajdonságok, és a Frissítések fülön alul, a Steam Felhő szinkron szintén legyen kipipálva (alapból aktív, de biztos, ami biztos). A játékot is indítsd el az utolsó mentéssel, és egyet még ments, aztán kilépsz a játékból, megvárod a szinkront, és mehetsz az új gépre.
Amúgy a mentett állományok itt lesznek (ha mégis a másolásos utat választanád): C:\Program) Files (x86)\Steam\userdata\PROFILENUMBER\214490\remote

MONITOR

➲ Kedves PC Guru!
Nemrégiben szereztem egy BenQ XL2420T nevű monitort. A BenQ honlapja szerint a monitor 144Hz-en is képes működni, de sajnos, amikor be szeretném a Windowsban állítani, nem jelenik meg ilyen lehetőség. Operációs rendszerem Windows 8.1, a monitor pedig DisplayPorttal csatlakozik a számítógéphez. CS:GO közben az indítási opciónál meg van adva a „-freq 144" parancs.
Válaszodat előre is köszönöm!
➲ PÉTER

Én a DisplayPort madzagra gyanakodnék, és megnézném, mit mutat DVI dual linken.

MEGÉRKEZETT AZ AMD MÁSODIK CSÚCSKÁRTYÁJA IS. LEGALÁBBIS PAPÍRON...

Váratlan meglepetésként június 10-én hódító útjára indította az AMD az R9 Furyt, a Fury X kistestvérét. Utóbbi kártya, ami jelenleg a csúcsot jelenti az AMD kínálatában, sajnos nem szerepelt túl fényesen az első tesztekben. A vízhűtéses izomgolyó ugyanis nem volt elég a GTX980 Ti ellen, miközben sajnos ugyanannyiért vesztegetik. A sima Furynak azonban már „csak" a GTX980-at kellene megvernie, és a specifikációja, valamint az első tesztek alapján ez nem is okoz gondot neki. Viszonylag olcsón megúszta a karcsúsítást, mindössze pár shadertömböt tiltottak le benne, és a GPU órajelét

mérsékelték némileg. Számokban kifejezve ez annyit tesz, hogy 4096 helyett 3584 shader falja az utasításokat, méghozzá az eddigi 1050 helyett 1000 MHz-en. A memóriának maradt a 4 GB-nyi HBM, effektíve 1 GHz-en, tehát a brutális, 512 GB/s-os memória-sávszélességről nem kell lemondani. Ez azt jelenti, hogy a kártya terhelésformától függően 0-17%-kal lehet lassabb a Fury X-nél, miközben 100 dollárral olcsóbb annál. Nagy sikert jósolnánk neki ezért a felsőbb régiókban – csak éppenséggel eltelt három hét, és még mindig úgy kell vadászni egy-egy példányra belőle. Ezek után nem igazán értjük az előrehozott bemutatót...

11K-S KIJELZŐT KÉSZÍT A SAMSUNG, AMI ELFÉR A TENYERÜNKBEN

Ezt a címet olvasva valószínűleg mindenkinek az volt az első gondolata, hogy „és vajon mi a fenének?". 5-6 colon ez a felbontás már bőven 2000 PPI feletti pixelsűrűséget jelent, pedig már most elértük azt a szintet, hogy teljesen felesleges a mobilokban a még nagyobb felbontás erőltetése, maximum a központi chipet hülyítjük meg vele. Pedig bármilyen különös is, lehet értelme egy ilyen különlegességnek. A Samsung állami támogatással, tizenhárom másik céget bevonva állt neki a fejlesztésnek, és reményeik szerint 2018-ban már tömeggyártásra kerülhet egy ilyen apróság. Az eddigi információk alapján valamilyen szemüveg nélküli 3D-s eljárást is támogat majd a kijelző, és ennyi pixellel azért már lehet is trükközni. A másik felhasználási terület, ahol egyelőre nem tudjuk, hogy mekkora felbontás lenne az ideális, a virtuális valóság. A VR-sisakokban nagyon közel ül a szemünkhöz a panel, egy sima Full HD-s esetében például tisztán meg lehet különböztetni minden pixelt, még csak sasszemnek sem kell hozzá lenni. 11K-s felbontás mellett viszont már lehet, hogy úgy éreznénk, a valóságot bámuljuk. Csak játékok esetében legyen, ami meghajt egy ilyen monstrumot – még csatlakozónk sincs, amin átmegy ennyi pixel normális sebesség mellett...

AZ AOC IS RINGBE SZÁLL AZ ÓRIÁSMONITOROK PIACÁN

Egyre több cégtől láthattunk a közelmúltban 32 colos vagy akár még nagyobb képátlóval rendelkező monitort, a Philips például egy 40 colos monstrummal lett hirtelen favorit. Hódít a szokásos 16:9-es forma is, de egyre többen foglalkoznak extra-szélesvásznú kijelzőkkel is, úgyhogy sosem volt még olyan sokszínű a választék, mint napjainkban. Ehhez a kompániához csatlakozott most az AOC is a saját 32 hüvelykes monitoraival, amik kinézetre teljesen ugyanolyanok, de a felhasznált panel más bennük. Az egyik WQHD-s (2560x1440), a másik 4K-s (3840x2160). A kisebbik felbontású változat AMVA technológiás, így nem lennénk meglepődve, ha ugyanaz lenne benne, mint a BenQ és a Samsung hasonló monitoraiban, míg a 4K-s testvér IPS-re alapoz. 500 (Q3277PQU) és 800 (U3277PQU) dollárért fogja vesztegetni őket az AOC, szóval, ha csak minimálisan is, de a konkurencia alá kínálhat a cég. Meglátjuk majd, miként alakulnak a hazai árak.

A BOKORBÓL LESKELŐDIK MÁR A GTX950-ES?

Ha hihetünk a pletykáknak, akkor a hónap közepe felé bemutatkozik az Nvidia új alsó-középkategóriás fenegyereke, a GTX950-es. Az eddigi információink szerint ez a kártya ugyanarra a GM206-os GPU-ra fog építeni, mint amit a nagysikerű GTX960-as is használ, csak természetesen egy kicsit megnyirbált erőforrásokkal. Semmi drasztikusra nem kell szerencsére gondolni, mindössze két shadertömböt vettek ki a képletből, tehát 1024 helyett 768 CUDA maggal számolhatunk, és így a textúrázók száma is leesett 64-ről 48-ra, de minden más maradt a régiben. 32 renderelő falja a pixeleket, és 128 bites adatsín végén csücsül majd 2 vagy 4 GB-nyi memória, kiszereléstől függően. Az órajelekről viszont tényleg csak találgatás van, valószínűleg közel lesznek a GTX960-as órajeleihez. Árat sajnos nem tudunk, de ha tippelnünk kellene, mi valahova a 40-esek tetejére várnánk az újdonságot, mert a GTX750-esek még jól elvannak 35-40 ezer forint környékén, és az Nvidia nincs rákényszerítve az árcsökkentésre.

30 ÉVES LETT AZ AMIGA!

A Commodore Amiga 1000-es egészen pontosan 1985. július 23-án került a boltok polcaira, és hamar közkedvelt lett. Persze az igazi sikert nem ez hozta el, hanem a két évvel később megjelenő Amiga 500-as. Abban az időben még nem a szomszéd legújabb GeForce-ára vagy Radeonjára irigykedtünk, hanem erre. Óriási játékfelhozatal volt rá, és hát akkoriban még az általa nyújtott erő is soknak számított, csak ámultunk a grafikán. Adózzunk tehát egy perc néma csenddel eme remek sorozatnak és Jay Glenn Minernek, az atyjának, mert megérdemlik.

ONEPLUS 2 - A FELSŐ KATEGÓRIÁS MOBILOK ÚJ ÁR/ÉRTÉK BAJNOKA?

A OnePlus nem először rak le elénk olyan telefont, aminek a tudásához képest remek ára van. Az új készülék ráadásul igazi csúcsragadozó, felveszi a versenyt szinte bármivel a felső kategóriában. Ez többek között a hírhedt Snapdragon 810-es SoC-nak is köszönhető, ami előszeretettel fűt fel mobilokat, és valószínűleg éppen ezért egy minimális órajelcsökkentést eszközöltek rajta a OnePlus mérnökei. Az ereje ettől még brutális maradt, és mivel egy 1080p-s 5,5 colos panelt kell meghajtania, ezért a grafikus vezérlője is szárnyalni fog valószínűleg. Két változat lesz a gépből: az egyik 16 GB háttértárral és 3 GB memóriával kecsegtet 330 dollárért, a másik pedig 64 GB tárhelyet és 4 GB memóriát nyújt 390 dollárért. Érdemes lehet inkább az utóbbival szemezni, mert bővíteni nem lehet majd a háttértárat.

3D XPOINT: ÓRIÁSI ÁTTÖRÉS A MEMÓRIÁK PIACÁN!

Az Intel és a Micron közösen tartott egy előadást nemrég, amin bemutatták azt a technológiát, amit már jó ideje fejlesztgetnek zárt ajtók mögött. A cégek vezetői szerint a 3D XPoint a NAND Flash 1989-es bejelentése óta a legnagyobb mérföldkő a memóriatechnológiában, mert egyesíti az SSD-kben használt flashchipek és a dinamikus RAM-ok előnyeit, sőt, túl is lép azokon. Nagy szavak ezek, úgyhogy lássuk, mi is áll mögöttük! Először is, a 3D XPoint olyan memóriatípus, ami áramtalanítás esetén nem felejti el a benne tárolt adatokat. Köszönhető ez annak, hogy a biteket nem elkapott elektronokkal tárolja, hanem a cellák anyagának a tulajdonságait változtatja. Éppen ezért nincs szükség tranzisztorokra, és a cellák nagyon szorosan lehetnek egymás mellett horizontálisan és vertikálisan is. Ebből talán kitalálható, hogy a 3D XPointnak óriási adatsűrűsége van a mostanában használt megoldásokhoz képest, miközben a NAND-nál ezerszer gyorsabban kapcsolhatók, tehát a sebességre sem lehet panasz. Az első mintapéldányok 128 Gbitesek és két rétegből állnak, de az Intel állítása szerint egyszerűen lehet további rétegeket pakolni a chipekre, tehát könnyen elérhető a chipenkénti 256 GBites kapacitás is. A legjobb az egészben, hogy éveket sem kell várni az újdonságra, az Intel és a Micron is gyárt már mintapéldányokat, amiket még idén meg is kaphatnak a kiemelt partnereik, hogy elkezdjék a tesztelést. Valószínűleg azért kell egy kis idő, mire kereskedelmi forgalomban is találkozhatunk majd a 3D XPointtal, de a szerverek piacát például biztosan letarolhatja, ha egyszer megjelenik.

MEGÉRKEZETT A GALAXY TAB S ÚJ GENERÁCIÓJA

A Galaxy Tab S-ek kétségkívül a legjobb androidos tabletek között vannak: villámgyorsak és gyönyörűek. Utóbbi az általuk megjelenített képre is igaz, ami annak köszönhető, hogy Super AMOLED panelt használnak a szokásos IPS helyett. Mikor először megláttam a Hearthstone-t egy Galaxy Tab S 8.4-en, rájöttem, hogy mégsem annyira jó a monitorom, mint azt addig gondoltam. Na most ennek a kiváló családnak jött meg az új generációja, ami változtat az elődök receptjén egy kicsit. Az eddigi S-ek ugyanis 16:10-es képarányúak voltak (2560x1600-as kijelzőkkel), míg az S2 család mindkét új tagja átment 4:3-ba, és ehhez igazodott a felbontásuk is, ami immár 2048x1536 pixeles. Ezúttal is két méret közül válogathatunk, van egy 8 és egy 9,7 colos variáns is, amik az átlójukat leszámítva szinte mindenben megegyeznek. Egy Exynos 5433 dolgozik bennük, ami nem a legerősebb chip a piacon, de azért nem lehet rá panasz. Ezúttal is lesznek 4G-s változatok (persze szép nagy felárért), ám érdekes módon az akkumulátor mindkét gép esetében összement, úgyhogy valószínűleg olyan jó üzemidőre nem számíthatunk majd, mint az előző generáció esetében.

A RAZERHEZ KERÜLT AZ OUYA

A Razer felvásárolta az Ouyát, hogy erős löketet adjon a saját androidos konzoljának, a Forge TV-nek. A jelenlegi Ouya tulajoknak jó hír, hogy a Razernek egyáltalán nem áll szándékában kukázni a manapság már eléggé gyengélkedő konzolt, még egy évig ők maguk is nyújtanak hozzá támogatást, sőt, a legújabb játékukat is megjelentetik majd rá. Emellett az Ouya szoftverboltját nyílttá teszik (Cortex név alatt), tehát ezután a többi androidos konzolra is megvehetők lesznek a benne lévő játékok, még Google Play alatt is. A Razer az utóbbi időben nagyon belehúzott a fejlesztésbe, Cortex alkalmazásukra, ami szinte minden platformon elérhető, érdemes vetni egy pillantást, mert érdekes képességei vannak. A Forge TV egyelőre csak Amerikában kapható, de valószínűleg nemsokára ellátogat hozzánk is.

A LOGITECH ARCULATVÁLTÁSRA KÉSZÜL, ITT-OTT ELHAGYJA A NEVÉBŐL A TECHET

A Logitechet valószínűleg mindenki ismeri, nem igazán kell bemutatni egy játékosnak sem. A perifériáról híressé vált cég most nagy változás előtt áll, amit egy új logóval és márkanévvel is ki szeretne fejezni. Több termékkategória is a „Logi" név alatt fog ezentúl továbbmenni, de pontos információkkal és konkrét termékbejelentésekkel egyelőre még nem szolgált a cég. Mindenesetre, ha meglátjuk majd a Logi nevet, nem kell megijednünk, nem egy keleti másolattal nézünk farkasszemet, hanem a 30 éves múltra visszatekintő svájci vállalattal.

Windows 10

AZ ELSŐ ÉLMÉNYEK

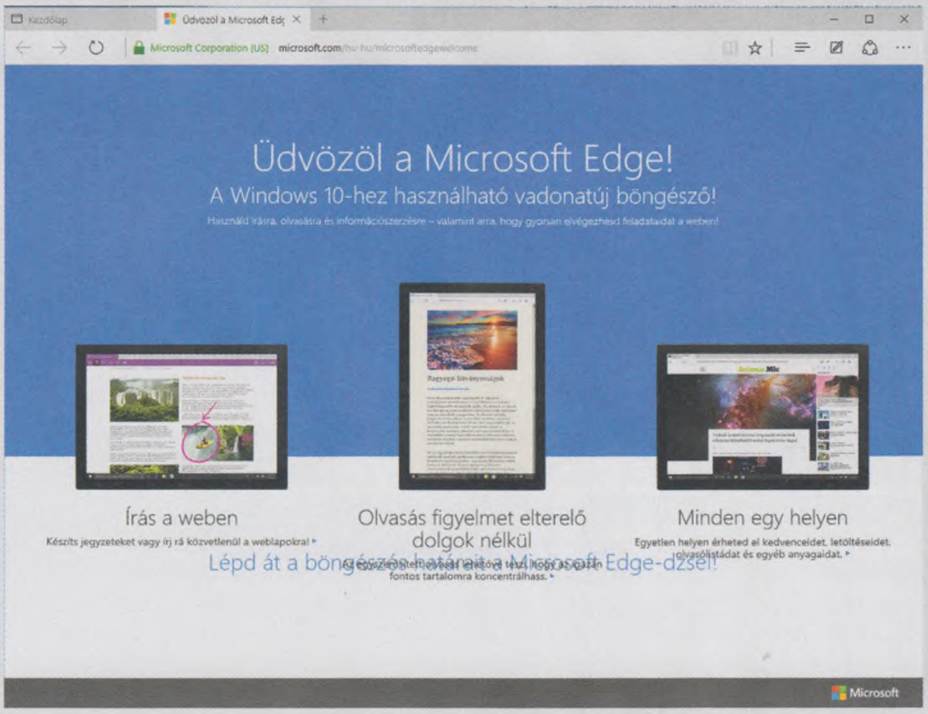
[ÍRTA **BULLSEYE**] *Talán soha nem derül ki, hogy profi vírusmarketing volt az ingyenes Windows-váltás félreérthető felvetése, vagy egyszerű kommunikációs baki, az azonban biztos, hogy az új operációs rendszer nagy figyelmet kapott. Már csak az ezzel járó elvárásoknak kellett megfelelnie.*

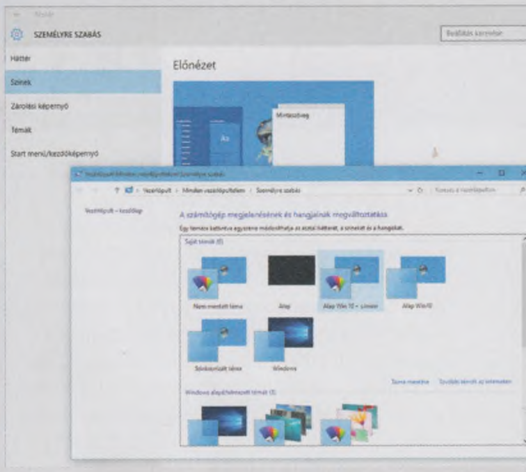
A várható ingyenesség miatt eleinte a fél világot lázba hozta az új Windows, de a helyzet tisztázódása után is hatalmas tömeg volt kíváncsi arra, milyen lesz az új rendszer. A próbaverziókat használva hamar kiderült, ígéretes hibridet sikerült összeállítani a Microsoftnak a Windows 7, a Windows 8 és a Windows Mobile elemeiből. A fő kérdés így az maradt, mennyire lesz használható a végleges változat (a grafika butításától ez esetben nem kellett tartanunk), és főként mennyire lesz döccenőmentes a váltás. Az operációs rendszer könnyű és komplikációmentes frissítése ugyanis elengedhetetlen ahhoz, hogy az átlagfelhasználók – ingyenesség ide vagy oda – váltani merjenek. Különösen, hogy mostanra már széles körben elterjedt a sok éve megfogalmazott alaptétel, miszerint új Windowsra csak az SP1 javítócsomag megjelenése után érdemes átállni. A Windows 10 esetében azonban, köszönhetően a széles sávú netnek már folyamatos fejlesztésekre és foltozásra számíthatunk, így az SP1-re várók soha nem mernének lépni. Talán utóbbi tény felismerése, talán az ingyenesség az oka, de az első 24 órában 14 millióan döntöttek a váltás mellett, és a többség nem bánta meg.

ELSŐ BENYOMÁSOK

A telepítés meglévő Windows 8.1-es rendszerről könnyen és gyorsan zajlott, egyetlen kis zökkenővel. Az elmúlt években többször is bebizonyosodott, hogy a minőségbiztosítás mennyire fontos eleme a szoftverkészítésnek. Ezért is kerekedett el kissé a szemem, amikor a telepítés végén a számomra amúgy is kicsit aggályos kényelmi/adatvédelmi beállítások között feltűnt a „Microsoft megkapja a böngészési előzményeket" mondat. Krimis fordulattal élve: a balsejtelmem idővel beigazolódott. Addig azonban még következett az Alapértelmezett alkalmazások választása (amivel most akadnak PR gondjai a Microsoftnak), majd a telepítő nekiállt beállítani az applikációkat, és nem sokkal később átadta az irányítást.

Az új Windowshoz illően újraírt alkalmazások kinézete modern, mobilos, sőt divatos kifejezéssel streamline-olt, ami a hozzám hasonló vaskalaposoknak nem feltétlenül tetszik, így megpróbáltam kicsit régimódibbá varázsolni az Asztal és az ablakok megjelenítését. Így sikerült megismerkednem a Gépházzal, ami a Vezérlőpult új változata lenne, csak közben megmaradt a Vezérlőpult is, sőt, néha be is hívja a Gépház, például ha a Témák között válogatnánk. Ez a furcsa megoldás könnyen összezavarja és felbosszantja az embert, de jó esetben egyszer megküzdünk a beállításokkal, és utána hónapokig feléjük sem nézünk. Léteznek persze már olyan külső programok, amelyek bonyolultabb beállításokat képesek egy kattintásra megtenni, azonban ezek még nem eléggé sokoldalúak, és néha a nyelvi különbségeken is elbuknak. A küzdelem végül félsikerrel zárult. A tálcát pofonegyszerűen lehet színezni menüből, a külső programok és régebbi alkalmazások címsorába is sikerült némi színt vinni a Témák manipulálásával. Az új generációs alkalmazások azonban rendíthetetlenek maradtak, és mellesleg teljesen kiszámíthatatlanok a színösszeállításukban. Ugyan a kinézetük mobileszközökön





megszokott, sőt, sokak szerint kellemes, és nyilván asztali PC-n is megszokható, de furcsa, hogy a Microsoft a Windows 8 esetéből nem tanulta meg, hogy lehetőséget kell adni a lassabb átszokásra egy Windows 7/8 témával, vagy legalább egységesen modern külsővel előállni.

REDMOND, VAN EGY KIS PROBLÉMA

Egy tudományosan még nem bizonyított tétel szerint a tesztelőket olyan aura veszi körbe, ami miatt bármit vizsgálnak, az legalább egy kritikus hibát produkál. Néhány óra többnyire felhőtlen ismerkedés után egy újraindításnál a rettegett kékhalál fogadott, majd a rendszer automatikusan újraindult, csak hogy ismét a BSOD jelentkezzen. Ez örömteli lehetőséget adott, hogy kipróbáljam a Windows 10 kármentő képességeit a javítómenüben. Az előző build visszaállítását kérve fél óra munka után a gép ezúttal már könnyedén elindult – az eredeti Windows 8.1-es rendszerrel. Itt békésen utánanézhettem a hibajelenségnek (a vírusvédelem több felhasználónál és változatos módokon okozott problémákat), és immár felkészülve fogtam neki újra a telepítésnek. Ezúttal minden tökéletesen működött. A rendszer tehát, ha nem is hibátlan sajnos, de nem hagy cserben az első kellemetlenségnél. Aki csak próbát tenne vele, annak sem kell aggódnia, egy hónapig hasonlóan könnyedén visszaállhat a kiinduló OS-re, ha csalódna a Windows 10-ben.

FRISSEBB, LÁGYABB, JOBB

Elég a negatívumokból, jöjjenek a jó hírek! A rendszer működik, szépen, gyorsan, könnyedén. A váltásnál az összes ikon a helyén maradt, és el is indították a hozzájuk tartozó programokat, a megszokott beállításokkal. Az első napok egyetlen apró inkompatibilitását a Media Player Classic HC adta, ami lefagyott, ha egy társított fájlra kattintva kellett volna elindítania a lejátszást. A Windows rögtön elemezte is a problémát, és kiderült, hogy már létezik olyan Nightly Build, ami kiküszöböli ezt a hibát.

Ezen az egy eseten (no és a kezdeti BSOD pánikon) kívül nem volt olyan felhasználói program vagy játék, amivel gond lett volna. Sőt, a már magától ablakban futó Xbox szórakoztató-központot is kellemes használni, az F2P pasziánsz okozta sokk ellenére. Az ablakok közötti váltogatás látványosabb és áttekinthetőbb lett, ahogy javultak az ablakok dokkolási lehetőségei is. Az Edge böngésző egyszerű, és gyors, és ugyan nem sok embert fog átcsábítani a már megszokott programoktól, de szépen beépül a rendszerbe meglévő funkcióival, és egyértelmű előrelépés az IE után, még ha ezzel nem is mondunk sokat.

Az új, hivatalos Start menü végre a felhasználóknak készült: a csempe részt átméretezhetjük, vagy akár teljes képernyőre is tehetjük nosztalgiából, és persze átalakíthatunk szinte mindent tetszésünk szerint (akár minden elemet törölve). A mellette lévő keresés is sokat fejlődött, de Cortana hiánya nagyon fájó pont. Az értesítések szintén sokkal átláthatóbbak lettek az oldalsó sávba gyűjtve. Bár akadnak programok, amelyek az okostelefonokon megszokott tolakodó módon használják ezt a lehetőséget (rád nézek, Asphalt 8 fiam!), de ezek könnyen megrendszabályozhatók a Gépházból. Utóbbit ellenben szokni kell. Más logika alapján működik a csoportosítás, pláne, hogy némelyik beállítás csak a Vezérlőpultban érhető el. Ez furcsa rendszer idővel kitanulható, de remélhetően addigra egybeolvad a két menü, és egy átláthatóbb, értelmesebb felület lesz az eredmény, még több lehetőséggel.

A GURU MEGMONDJA

CHRIS

VAN, AMIKOR NEM KELL TISZTA LAP

Rengeteg géptelepítésen vagyok már túl, de ilyen könnyedén, ilyen gyorsan operációs rendszert még életemben nem frissítettem. Azóta pedig imádom! A Start menü nagyon szép és könnyen átlátható, a beépített Microsoft Áruháznak meg nagyon örülök. Tudom, hogy volt ilyen a 8.1-ben is, de az nekem kimaradt.

Hiába új a rendszer, az erőforrásigénye nem változott, sőt, sima frissítéssel is egy kicsit gyorsabb lett. Ez csupán 1 fps-t vagy kevesebbet jelent játékokban, és pár másodpercet bekapcsoláskor, de nagyon jó jel a jövőre nézve. Egy teljesen új, tiszta telepítésnél még gyorsabb rendszerre és játékokra számíthatunk, ahogy a driverek folyamatos csiszolása is jót fog tenni a sebességnek, valamint egyszer majd a DirectX 12 is.

ÉRDEMES VÁLTANI?

Játékosok számára ez nem is lehet kérdés. A DirectX 12 miatt idővel muszáj lesz váltani, és kész. Sokkal komolyabb dilemma, hogy mikor érdemes átállni az új rendszerre. Akinek legális Windows 7/8 fut a gépén (és nyilván mindenki gépén legális a rendszer), annak még jövő július vége előtt, hogy ingyen válthasson. Bárki belevághat a frissítésbe – fontosabb adatai biztonsági mentése után – azonnal, és jó eséllyel nem fog csalódni. Azonban nem érdemes nagyon sietni, még beletelhet néhány hétbe, talán hónapba is, amíg minden szoftvergyártó előáll a valóban Win10 kompatibilis frissítésekkel, esetleg a Microsoft is kikalapál néhány apróbb hibát. Addig talán Cortanát is sikerül megtanítani magyarul – na, az nem lesz könnyű feladat.

KÉNYELMET, ADATOKÉRT

A Windows 10 még meg sem jelent, a neten már sokan kritizálták a hozzáállását az adatvédelemhez. A kiadás után pár nappal pedig már el is készült a fordítás az egyik ilyen cikkből, amely – a nagyobb olvasottság érdekében – egy icipicit félreértelmezte azt helyenként, nagyjából CIA kihallgatási módszernek nyilvánítva az operációs rendszert. A helyzet messze nem ilyen rossz, azonban a telepítéskor érdemes rászánni pár percet az alapbeállítások testreszabására, amit fel is ajánl a rendszer. Az így engedélyezhető vagy letiltható elemek többsége nem ördögibb, mint amit az okostelefonok kényelmi szolgáltatásainál megismerhettünk (a maradék pedig a korábbi Windowsokban is létező, ártatlan funkció), de érdemes mindenkinek saját ízlésére szabnia a rendszert már itt, vagy később a Gépház Adatvédelem pontja alatt.

OZONE BLADE

Nem mondható kiélezettnek a verseny a játékosoknak szánt billentyűzetek piacán, meglehetősen furcsa okból kifolyólag: az átlagembert valahogy egyáltalán nem érdekli, hogy egy kétezer forintos szabvány műanyag eszközön küldi el a noobokat a francba, vagy egy méregdrága, 40 ezres mechanikus csodán, ami úgy kopog, mint egy írógép, majdnem annyit kóstál, mint egy középkategóriás videokártya, és emiatt úgy kell vele bánni, mint a hímes tojással. Pedig a billentyűzetet többet használjuk, mint az egeret, vagy igazából bármit, ami egy átlag PC környezetében megtalálható, éppen ezért egyáltalán nem ördögtől való gondolat a minimális összegnél kicsit többet szánni rá.

Túlkínálatról vagy bőséges választási lehetőségről ennek ellenére mégsem beszélhetünk, hiszen a játékosok passzivitása miatt maguk a gyártók sem erőltetik meg magukat, így vásárláskor nem több száz lehetőség közül kell választani, csupán pár tucat közül, 2 ezer forinttól akár 50 ezerig. A spanyol Ozone a Blade-del azokat célozza meg, akik hajlandóak a pénztárcájuk mélyére nyúlni, akik a mechanikus eszközökkel járó extrákra vágynak, a keletkező többletköltség nélkül. És ez egyszerre pozitívum és negatívum is.

A Blade-re ugyanis elég ránézni, és máris egyértelmű, hogy tényleg megpróbáltak mindent rázsúfolni, amit egy játékos csak elvárhat egy ilyen eszköztől: ilyen a négy, teljesen szabadon programozható makrógomb, az öt eltérő beállítást is tároló profil, a laptopok világából átmenekített, ma már sztenderdnek számító funkciókapcsoló, és persze az elmaradhatatlan háttérvilágítás – ám először itt lóg ki a lóláb. A Blade két módban üzemelhet: a billentyűzetet kék vagy piros fény támogathatja hátulról, de nem lehet és nem is szabad LED-minőséget elvárni tőle, ahogy a fényerőt szabályozó tolókapcsolótól sem, ami búcsúban kapható vacak játékokat idéz mind dizájnjával, mind az anyagával.

Ez igazából a legnagyobb baj ezzel a billentyűzettel: hogy valami elképesztően gagyi hatást kelt. A használt műanyag pontosan ugyanaz, mint a nála jó 10 ezer forinttal olcsóbb eszközök esetében, és ezen csak ront az, hogy pont úgy is néz ki, mint a belépő szint tasztatúrái, miközben középkategóriás árat kérnek érte. Olcsó, recsegő-ropogó műanyag, otromba, itt-ott lekerekített sarkú, de totálisan szögletes formákkal, és olyan piktogramfestéssel, amely már pár hét intenzív használat után hajlamos kopásnak indulni.

Pedig funkciók terén tényleg nem lehet panasz, a fapadosan kinéző, de tökéletesen működő keretprogrammal tényleg mindent át lehet programozni – még akár az Insert/Home mezőben található gombokat is –, az öt makrógomb pedig minden elképzelhető felhasználási területen elég kell, hogy legyen. Csak az a fránya ár nem stimmel: fele ennyiért kihagyhatatlan és kötelező lehetne a Blade, így viszont inkább csak pénzkidobás.

Eszköz: **billentyűzet**
Info: **www.ozonegaming.com**
Ár: **kb. 13.000 Ft**

PRO	KONTRA
– minden szükséges funkció	– borzalmas műanyag – elképesztően ronda – túlárazott

OZONE NEON

Ha a fenti állítás igaz – miszerint a billentyűzetek piacán meglehetősen nagy a passzivitás –, akkor a gameregerek piacán egyenesen vérre menő a háború, hiszen ahány gyártó van a Földön, annyi különféle gameregér van a boltokban szerte a világon, és itt aztán tényleg van választási lehetőség árban, külsőben, funkciókban, formában, vagyis gyakorlatilag mindenben, ami egy ilyen eszköztől elvárható. Az Ozone Neon mégis egy érdekes dolgot vet fel: hol a határ a rivalizálás és a plagizálás között?

A Neon mellé ugyanis rakjunk vagy képzeletben, vagy az életben egy Sensei Kana V2-t – de a legjobb, ha egyiket a bal, másikat a jobb kezünkbe vesszük –, és ha valaki bekötné a szemünket, hát nem lenne egyszerű megkülönböztetni a kettőt. Tyúk vagy tojás? Az biztos, hogy a dánok előbb voltak a piacon ezzel a formával, de azt ember nem fogja megmondani, hogy ki találta ki a cseppforma ezen alakját, az azonban egészen biztos, hogy az Ozone mérnökei meglehetősen sokszor vehették a markukba a skandináv kollégák művét.

Ez persze nem baj, a KanaV2 méltán az egyik legsikeresebb és legnépszerűbb egér a játékosok körében, és az Ozone gyakorlatilag csak annyit változtatott rajta, hogy kicsit élesebbre vette az egér közepén található hajlítás szögét, és a bal oldalon lévő extra gombok hosszúságát is megfelezte, mind a méretet, mind a mennyiséget tekintve: a Neonon ugyanis kettő található, pont ott, ahol normál esetben az ember hüvelykujja szokott pihenni.

És ahogy a Kana V2-t, úgy ezt is valóságos élmény kézbe venni: tökéletesen belesimul a tenyérbe, pont jó szögben áll, se nem túl magas, se nem túl alacsony, akkora, ami egy normál kézhez remekül passzol... de elsősorban csak akkor, ha jobbkezesnek született az ember, a forma ugyanis nekik kedvez, annak ellenére, hogy a gombok szétpakolásakor azért mindenkire igyekeztek gondolni a mérnökök. Az oldalsó dupla gombok például mind a két oldalon megtalálhatók, és a görgővel, illetve az ez alatt meghúzódó DPI-kapcsolóval, na meg a bal-jobb gombbal együtt összesen 8 műanyag darab várja, hogy lenyomjuk őket.

A Blade-del ellentétben itt még az anyagminőségen sem spóroltak. Bár a felhasznált műanyag nem annyira tömör és sima, mint amit a SteelSeries használ, az Ozone egy kicsit levegősebb anyagot és kellemesen rücskös felületet választott, amely még a legizzadtabb tenyerek esetében is garantálja a stabil fogást. A kardinális kérdés persze az, hogy mennyiért: a hazai boltok 12 ezer forint körüli összeget kérnek el, ami pár ezer forinttal kevesebb, mint amit a Kana V2-ért kell leszurkolni, így ha valaki olcsóbb alternatívát / klónt keres, ennél jobbra garantáltan nem fog bukkanni.

Eszköz: **gameregér**
Info: **www.ozonegaming.com**
Ár: **kb. 12.000 Ft**

PRO	KONTRA
– fantasztikus forma – jó anyaghasználat – hibamentes működés	– klón

Logitech G910

BILLENTYŰZET A JÖVŐBŐL

[ÍRTA **CHRIS**] **A mechanikus billentyűzetek térhódítása egyre jobban birizgálja a kisagyunkat, s fel-felveti bennünk a kérdést: vajon nekünk is érdemes váltani a közeljövőben? A válasz egy erős „naná", ám persze mint minden, ez is pénz kérdése.**

A Logitech, azaz ahogy ma már hívják, simán csak Logi, a világ élvonalába tartozik különféle számítógépes perifériák gyártásában. Egerei, fejhallgatói, hangsugárzói és billentyűzetei messze földön ismertek, a cég köztudottan híres arról, hogy igyekszik minőségű árukkal ellepni a piacot. Termékei közt akadnak olyanok is, melyek a vékonyabb pénztárcával rendelkezők számára nyújtanak jó ár-érték arányú megoldásokat, de akadnak prémiumkategóriás cuccai is, mint amilyen jelen tesztünk példánya, a G910-es Orion Spark billentyűzet. Egy csodaszép, minden igényt kielégítő beviteli eszköz, amit öröm birtokolni. Csak az árát ne nézze senki.

CSILLI-VILLI KÍNAI GAGYI?

Be kell vallanunk, hogy a G910 csomagolása és megjelenése nem igazán nyűgözött le minket, hiszen jóformán úgy néz ki, mint egy gagyi műanyagjáték, amire túl sok bizbaszt raktak rá, hogy az ember azt higgye, ez kérem itt a jövő. Mi azonban úgy érezzük, hogy manapság az egyszerűség és a letisztultság jóval célravezetőbb, mint a számtalan felmerülő lehetséges igény kielégítése, ezért aztán nem igazán tudtunk örülni a kuszaságnak, ami a G910-re ránézve fogadott minket. Idővel persze megbarátkoztunk a látvánnyal, s rájöttünk, hogy bizony a funkciók sokasága kifejezetten a profikat szolgálja. A balra fent és oldalt található kilenc makrógombot valószínűleg minden MMO-játékos örömmel fogadja, ezekre igény szerinti leütéseket programozhatunk, a kiosztást pedig nemcsak a Logitech Gaming Software, hanem az MR feliratú billentyű segítségével is elvégezhetjük, aminek hála nem kell kilépnünk kedvenc játékunkból ahhoz, hogy gyorsan át- vagy beállítsunk valamit. A jobb felső sarkot elfoglaló multimédiás gombokat sem nagyon kell már bemutatni senkinek, ezek segítségével a háttérben futó zenealkalmazásainkat is vezérelhetjük. A G910 tehát mondhatni hétköznapi megjelenésű és funkciójú tasztatúra – ám ez csupán a felszín. A mögöttes technológia egészen eszméletlen és látványos hardvert takar.

MINŐSÉGI MECHANIKUS BILLENTYŰZETET TALÁLNI SZERENCSÉRE EGYRE KÖNNYEBB, DE AKI ILYENRE VÁGYIK, KÉSZÜLJÖN ARRA, HOGY MÉLYEN A ZSEBÉBE KELL NYÚLNIA.

A BELSŐ A LÉNYEG

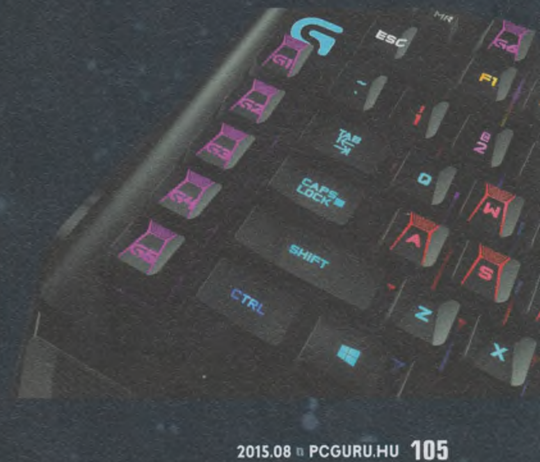
A G910 egyike azon eszközöknek, amely a cég nemrégiben kifejlesztett Romer-G technológiáját alkalmazza, ennek köszönhetően a világ egyik leggyorsabb billentyűzetének számít. Elég mindössze másfél millimétert lenyomni bármelyik gombot, máris érzékeli azt, nem kell tehát azon aggódni, hogy egy MOBA-meccs közepén a nagy kapkodásban valami kimarad a kiadott parancsaink közül. A gombok alatt működő mechanikus rendszer megbízható és rendkívül strapabíró, a Logitech méltán büszke terhelési tesztjeire, melyek során 70 millió leütéssel kínozzák meg szerencsétlen tesztpéldányaikat. A lenyomások puha és halk visszacsatolásúak, ami viszont nem túl jó hír azoknak, akik szeretik hallani, ahogy ujjaik alatt peregnek a betűk és a számok, de örömteli azok számára, akik nem akarják felkelteni a családjukat a késő esti CS:GO mérkőzés során.

A gombok alatt egy precíz és programozható LED-megvilágítás gondoskodik arról, hogy sötétben is megtaláljuk a lenyomni kívánt billentyűket, amit ugyancsak a Gaming szoftveren keresztül szabhatunk teljesen egyedire. Itt a színskála számtalan színével operálhatunk, egyenként határozva meg, hogy melyik gomb milyen színben pompázzon. Beállíthatjuk akár azt is, hogy a rendszer mérje leütéseink sebességét, s zöldből pirosba váltson akkor, ha gyorsan kattogtatunk, valamint hőtérképet is készíthetünk arról, hogy melyik terület felett tartjuk a legtöbbet az ujjainkat. Kedvenc megvilágítási módunk a leütésre felvillanó gombok voltak, illetve a csillageffekt, ami éjszaka egészen nyugtató hatású, ha bekapcsolva hagyjuk a gépünket.

Nem szabad szó nélkül elmenni a Logitech Arx Control rendszer mellett sem, ami az egyik leglátványosabb kiegészítője a billentyűzetnek. Az eszköz tetején lévő dokkolóba ugyanis belehelyezhetjük okostelefonunkat, amire ha letöltjük az Arx Control alkalmazást, és szinkronizáljuk azt a számítógéppel, akkor egyéb információkkal láthatjuk el magunkat játék közben. Megnézhetjük a processzorok hőmérsékletét, a gép aktuális teljesítményét, vagy akár játékokból is kinyerhetünk információkat. Igaz, ez utóbbi nekünk sehogy sem akart összejönni, de elméletileg simán láthatnánk rajta, hogy például a Battlefield 4-ben milyen szerverbeállítások mellett játszunk, milyen sebességgel száguldunk Project CARS-ban, vagy hogy milyen a pingünk. A G910 viszont nagyon nem olcsó mulatság, a hivatalos címke 59.990 forintot mutat, ami mellett azért elég fura, hogy magyar kiosztású nem is létezik belőle.

Eszköz: **mechanikus billentyűzet**
Info: **www.logitech.com**
Ár: **kb. 60.000 Ft**

PRO	KONTRA
– gyors és pontos	– nehéz tisztán tartani
– látványos világítás	– nincs magyar verzió
– Arx Control	– brutálisan drága



Logitech G402

DRÁGA EGÉR, JÓ EGÉR

[IRTA CHRIS] **Sokan úgy gondolják, hogy nekik aztán tök mindegy, milyen egérrel játszanak. Ők azok, akik valószínűleg csak legyinteni fognak a Logitech G402 tesztünk láttán, pedig ha tudnák, mekkora különbség van egy hagyományos és egy ilyen eszköz között, kétszer is meggondolnák a vásárlást. Mert egér és egér között is hatalmas különbségek vannak.minőség és a kiváló ár-érték arány jut majd róla az ember eszébe.**

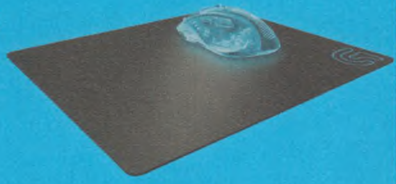
A profi játékosoknak nemcsak brutális számítógépekre, hanem prémiumkategóriás beviteli eszközökre is szükségük van. Fontos, hogy az általuk nyüstölt billentyűzet és az egér strapabíró, kényelmes és precíz legyen, egy tétmérkőzés közben ugyanis hibának helye nincs. Az ő szemszögükből nézve tehát a hardver legyen 100%-ig megbízható, amire remek garanciát ígérnek a Logitech mérnökei, akiknek G-sorozatú termékeit valószínűleg mindannyian ismeritek már. Nemrégiben pedig úgy adódott, hogy nekünk is szerencsénk volt kipróbálni a cég legújabb eszközei közül párat, és ez alapján bátran kijelenthetjük, hogy a G402-es egér az egyik legjobb cucc, ami valaha megfordult a kezünkben.

REMEK FORMÁBAN

Kezdjük a külsővel! Talán nem túlzás kijelentenünk, hogy a G402 Hyperion Fury megjelenése egy formatervezői csoda eredménye. Az egér úgy simul a kezünkbe, mintha mindig is benne lett volna, megjelenése pedig se nem túl hivalkodó, se nem túl egyszerű. A matt fekete borítást csúszásbiztos felületet fedi, így egy izzadó tenyérben se csúszkál jobbra-balra, a gombok elhelyezkedése pedig szinte tökéletes. E gombokból nyolc darab található az eszközön, melyek mindegyike egyénileg programozható is, tehát ha úgy adódik kedvünk, az oldalsókat teljesen a szánk ízére szabhatjuk. Ehhez természetesen a Logitech Gaming Software lesz a segítségünkre, melyben nemcsak sima billentyűparancsokat, hanem komolyabb makrókat is ráprogramozhatunk egy-egy nyomógombra, így tehát akár egy 5-10 leütéses utasítássort is gyors elérhetőségbe varázsolhatunk, amely, mondanunk sem kell, rendkívüli mértékben megkönnyítheti az egyszeri játékos életét. Ezen programozási beállításokat persze el is menthetjük, sőt, az egérben lévő memóriaegység lehetővé teszi azt is, hogy ne csak a számítógépen, hanem magán az eszközön tároljuk adatainkat.

CONTROL EGÉRPAD

Kiváló minőségű egér alá kiváló minőségű egérpad is dukál, ezért aztán a Logitech G402 mellé bátran ajánljuk a G440-es egérpadot is. Nem csak azért, mert jól néz ki és mert méretes darab (340x280 mm), hanem mert felületét úgy alakították ki, hogy a G-sorozatú egerekben lévő optikai érzékelők tökéletesen felismerjék az azon történő elmozdulás legkisebb jelét is. Felülete kemény műanyag, talpazata pedig gumi.



BÁR A G402 NEM EGY MAI DARAB, DE A KIADÁSA ÓTA ELTELT EGY ÉV ALATT A LOGITECH MÉG NEM NAGYON TUDTA FELÜLMÚLNI: DRÁGA, DE REMEK ESZKÖZ!

Természetesen az egér oldalán találunk egy DPI-állítót is (ez ugyancsak átprogramozható), mellyel a mozgási sebességet szabályozhatjuk. Érdekesség, hogy szoftveresen ennek lépcsőfokait is teljesen átvariálhatjuk.

FUSION ENGINE

A G402-nek azonban nem csupán megjelenésén látszik, hogy prémiumkategóriás eszköz. A „gépház" alá bekukkantva is remek specifikációk várnak ránk, melyek közül szinte meg sem lepődünk azon, hogy strapabíróság terén az egyik legjobb termékről beszélünk. Az eszköz igazi különlegessége, hogy eszméletlen gyors, a kéz mozgásánál sokkal gyorsabb és precízebb mozdulatokat is képes lekövetni. Ebben a Logitech különleges Fusion Engine technológiája van segítségére, ami lényegében egy másod- és harmadlagos érzékelőrendszert takar. Arról van szó ugyanis, hogy az egérben nemcsak egy optikai érzékelő van, ami figyeli az elmozdulást az alatta lévő felületen, hanem egy gyorsulásmérő és giroszkóp is. E rendszerek kombinált használata már lehetővé teszi az eszköz számára, hogy a kéz villámgyors mozdulatait is precízen követni tudja, és mindig megfelelő adatokat közvetítsen a számítógép felé. Nincs többé ugráló egérmutató, rángatózó kép: a G402 olyan gyors, olyan megbízható, hogy a nincs olyan játékos, aki képes lenne a korlátait áthágni. A beépített 32 bites ARM processzor pedig nemcsak a programozható gombok mentéseinek tárolásában segédkezik, hanem arról is gondoskodik, hogy a Fusion Engine által beérkező adatokat megfelelően feldolgozza, így az eszköz mindig megbízható és gyors marad, ameddig csak nyüstölni fogjuk.

SZERELEMEGÉR

Jó egeret találni ma már egyáltalán számít kihívásnak, de jó egeret találni, ami minden igényünket kielégíti, annál nehezebb. A G402 pedig ilyen: szinte tökéletes választás ebben az árkategóriában. Ha minket kérdeztek, ez az egér egy ideális választás játékhoz és munkához egyaránt. Vezetékes modell lévén viszont nem mindenkinek tudjuk teljes szívvel ajánlani, bár azt sem szabad elfelejteni, hogy a vezeték nélküli darabok sosem lesznek olyan precízek, mint a kábeles társaik. Az is előfordulhat, hogy számodra épp nem állnak kézre a gombjai, vagy túl könnyűnek találod a súlyát, de ezt már tényleg csak akkor fedezheted fel, ha kézbe veszed. Mindenesetre, amennyiben prémiumkategóriás egérre vágysz, mindenképp vess egy pillantást a G402-re, mert lehet, hogy hozzánk hasonlóan te is megtalálod benne az igazit!

Eszköz: **gamer egér**
Info: **www.logitech.com**
Ár: **kb. 17.000 Ft**

PRO	KONTRA
– tökéletes forma – precíz és gyors – programozható	– túl könnyű

Logitech G230

PC Guru AJÁNLOTT

IZZADÓ HARCOSOK FÜLESE

[ÍRTA CHRIS] **A tökéletes fejhallgató megtalálása talán a legnehezebb feladat minden hardvervásárló számára, hiszen olyan kritériumoknak kell megfelelnie, melyek személyenként változnak. Egy dolog viszont mindenkinél szempont: legyen tartós.**

Ugye te is vettél már fejhallgatót 3000 forintért, aztán két hét múlva dobhattad is ki a kukába az egészet? Miután megszerezzük álmaink számítógépét, sokan úgy gondoljuk, hogy nincs szükségünk minőségi fülesre, hiszen az amúgy is fogyótermék, meg ugye kit érdekel a hang. Pedig aki már túl van legalább két tucat CS:GO mérkőzésen, kipróbálta a Battlefield 4-et egy jobb hangrendszeren, az tudja, milyen sokat is számít a kényelmes, megbízható, tökéletes hangzású fejhallgató. Nos, a Logitech legalsó kategóriájú fülese pont ilyen: egy megbízható társ minden játékos és sportoló számára.

KIVÁLÓ, JÓ ANYAGMINŐSÉGŰ ÉS TÖKÉLETESEN MŰKÖDŐ HEADSETET TALÁLNI NEM EGYSZERŰ MUTATVÁNY, DE A LOGITECH PÉLDÁNYA KÖZEL TÖKÉLETES.

SZUPER HANGZÁS

A G230 egyszerű fejhallgatónak tűnik, legalábbis ami a paramétereit illeti. Sima sztereóhangzás, vezetékes csatlakoztatással (3,5 mm-es jack), mikrofonnal – azonban a benne található alkatrészek minősége máris biztosítékot jelent a strapabíróságra és a kiváló hangminőségre. 40 mm-es neodímium hangszórók gondoskodnak arról, hogy a hangzás tökéletes, tiszta, és telt legyen, melynek hála a legkisebb szisszenéseket is kihallhatjuk egy-egy játék során. Időben észreveheted, ha valaki mögéd lopakodik Battlefieldben, mert egy könnyű késeléses gyilkolásra vágyik, hiszen meghallod a léptei zaját, a következő pillanatban pedig elámulsz a robbanások dübörgő zajától, melyek megtöltik a fejhallgató párnáit. Bár manapság egyre többen vágynak 5.1-es vagy 7.1-es fejhallgatókra, amennyiben a pénztárcád gátat szab az ilyen álmaidnak, akkor a G230-as sztereófüles a legjobb választás lesz számodra.

KIVÁLÓ KIALAKÍTÁS

De nemcsak játékosok, hanem sportolók vagy erősebben izzadók számára is melegen ajánljuk a G230-ast. Elsősorban azért, mert sok konkurens termékkel szemben fülpárnái rendkívül egyszerűen leszedhetők, tisztíthatók és öblíthetők. A párnák egy nagyon kényelmes textilborítást kaptak, melynek köszönhetően nemcsak könnyen, de többszöri alkalommal is kiválóan moshatók, ami a nyári hőségben iszonyú nagy előnyt jelent. A fejhallgató kialakítása egyébként maga a megtestesült tökéletesség, hiszen minden irányban forgatható, állítható, s emellett nem csúszik szét minden alkalommal, ha letesszük az asztalra. Kábelére viszont vigyázni kell, hogy gurulós székünkkel ne gyaluljuk le azt, ami viszont könnyebben elkerülhető, hiszen szép piros textillel van az is bevonva. A mikrofon természetesen fel- vagy lehajtható, és egy zajszűrő gondoskodik arról, hogy szuszogásunkból és a külső zajokból a legkevesebb jusson el a játékostársaink fülébe. És természetesen a vezetéken megtaláljuk a hangerőszabályzót és a mikrofonkapcsolót is, aminek egyetlen hibája az, hogy túl messze helyezkedik el a fülestől.

A Logitech G230 tehát egy kiváló fejhallgató azok számára, akik tökéletesen meg vannak elégedve a sztereóhangzással, abból viszont a legjobb minőséget keresik. Egy tartós, ultrakönnyű, kényelmes, könnyen tisztítható eszköz, amit bátran ajánlunk azoknak, akik már megunták pótolni az olcsó kacatárukat, s elhatározták, hogy inkább beszereznek egy minőségi modellt. G

Eszköz: **headset**
Info: **www.logitech.com**
Ár: **kb. 22.000 Ft**

PRO	KONTRA
– könnyű, kényelmes – szuper hangzású	– vezetékes – „csak" sztereó – túl drága

Disney INFINITY
PLAY WITHOUT LIMITS
3.0

STAR WARS

HIHETETLEN KALANDOK
LEGENDÁS SZEREPLŐK
EGYESÜLT ERŐVEL

Megjelenés:
2015. augusztus 28.

Disney.com/infinity

7 www.pegi.info
PS4 PS3 PlayStation Network
XBOX ONE XBOX 360 Wii U

© 2015 Disney. STAR WARS © & TM Lucasfilm Ltd. Minden jog fenntartva. "PS", "PlayStation", "●", és a "PS3", valamint a "PS4" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegye. Wii U a Nintendo bejegyzett védjegye. © 2012 Nintendo. Terméknevek és -képek még fejlesztés alatt állnak, így változhatnak. Anakin és Ahsoka a Disney Infinity 3.0: Star Wars Kezdő csomag része. További karakterek és tartalmak külön kaphatóak.

írta: Mr. Torque

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

ÉS ELJŐ AZ ÖRÖK SÖTÉTSÉG KORA!

Tisztelt PC Guru csapat!

Egy kérdéssel fordulok hozzátok. Van nekem egy számítógépem, amiben van egy Intel i3-4160 3.60 GHz-es proci, egy Gigabyte B85M-HD3-as alaplap, egy Gigabyte GTX 750-es VGA 2 GB VRAM-mal, 8 GB RAM, és még van egy Samsung SyncMaster 940n-es monitorom. Ez a gép eddig tökéletesen működött, de tegnap bekapcsolom, várom, hogy megjelenjen a kép. De hiába vártam, nem jelent meg. Próbálkoztam másik monitorral és másik kábellel (mindegyik lehetőséget kipróbáltam), de ez sem hozott eredményt, viszont egy másik gépen a saját kábelem a saját monitorommal működött. Van valami ötletetek, hogy ez miért van?

Válaszotokat előre is köszönöm:

PÉTER

Kedves Péter!
Azt akkor már tudjuk, hogy a monitorodnak semmi baja, tehát maradt a géped, mint problémaforrás. Mielőtt elkezdünk a hardverekhez nyúlni, érdemes lehet kipróbálni, hogy egy kis áramtalanítás (tápkábel ki, hagyd így 10 percre), vagy CMOS clear után is megmarad-e a probléma. LED-ek sajnos ezen a lapon nem segítik a probléma megoldását, de ha van hangszóró kötve rá, akkor a csipogások elárulhatják, mivel állunk szemben (a hibakódokat az alaplap leírásában találod meg). Ha látszólag rendesen elindul a gép (tehát a hangokból és a viselkedéséből arra következtetsz, hogy bebootol), akkor jó eséllyel a videokártya lesz a ludas. Mivel a Core i3-as processzorodban van integrált videovezérlő, így egyszerűen ki tudod próbálni, hogy a GTX750-ben szállt-e el valami. Vedd ki a gépből, és kösd az alaplapra a monitorodat. Ha így sem jó, akkor valószínűleg a rendszer sem áll fel. Először érdemes mindent lehúzni az alaplapról, ami nem feltétlenül szükséges ahhoz, hogy képet kapj (optikai meghajtó, merevlemez, USB-re dugott cuccok). Ha így sincs semmi, akkor marad az alaplap, memória, processzor trió, vagy az állandó mumus, a tápegység. Ezeket sajnos csak másik gépben tudod megnézni, hogy jók-e, maximum a memóriával tudod azt eljátszani, hogy ha két modulból áll a 8 GB, akkor kiveszed az egyiket, kipróbálod, hogy most jó-e, ha nem, akkor cserélsz, és próba megint. Remélhetőleg valamelyik megoldja a gondodat, ha nem, akkor marad a szervize annak a helynek, ahol vetted a gépet – elég friss komponensekből áll, úgyhogy jó eséllyel még minden garanciális benne.

HOSSZÚ TÁVRA MILYEN PLATFORMOT?

Sziasztok!

Egy kis hardverfejlesztés ismét. Rövid szeretnék lenni: 1150, 1155, vagy 2011 (v3)? 3-5 évre tervezek. Van 4x2GB Kingstone 1600 MHz-s DDR3-s RAM kittem (kb. 3-4 évesek, hibátlanok). Cseréljem-e őket újabb DDR3-sokra olyan felszereltségű, új alaplap esetén, vagy mehetnek bele? Ez egy teljes gépcsere lesz a CPU socket függvényében.

Köszi a válaszokat előre is, üdv:

A. ZOLTÁN

Kedves Zoltán!
Az LGA-1155-öt azonnal húzd le a listáról, csak aktuális foglalatokkal érdemes tervezni. A tapasztalataim szerint egyébként, ha egy erős processzort veszel, akkor kár azzal számolni, hogy 3-5 év múlva lecseréled egy még erősebbre, az esetek döntő többségében addigra már két foglalattal arrébb vagyunk. A jó hír viszont, hogy ha most veszel egy erős processzort, az valószínűleg még évek múlva is elég erős lesz szinte bármihez, mert lassult a fejlődés. A foglalat témánál maradva, ha bírja a pénztárcád, lehetne LGA-2011-re is váltani, de egyrészt akkor memóriát is kéne cserélni, másrészt ha játékra lesz a gép, akkor igazából teljesen felesleges. Egy jó LGA-1150-es Core i5-ös processzor kihajt bármit, amit ésszerű áron meg lehet venni. Négy TITAN X-hez persze kevés, de ahhoz kb. bármi az. :)

Ha pedig egy költséghatékony CPU-val nyitnál, és később egy erősebbet pakolnál a gépbe, akkor azonnal ki is esik a 2011-es foglalat a képletből, mert annál 100 ezer forint környékén vannak a legolcsóbb központi egységek. Röviden: LGA-1150, de ha abba egy erős processzort vennél (például Core i5-4690K), akkor lehet. hogy érdemes várni pár hetet, most jönnek ki a Skylake CPU-k LGA-1151-es foglalattal, a Core i5-6600K pedig egy-két héttel a megjelenése után talán beáll a régi csúcs Core i5-ös árára (bár most pletykálják, hogy csak kevés processzor érkezik az első hullámmal, úgyhogy ha sürgős a gép, akkor ne várj rá).

AZ ÖRÖK KÉRDÉS: GTX750 KONTRA R7 260X

Üdv PC Gurusok!
A tanácsotokat kérem, szerintetek melyik videokártyát lenne jobb megvenni. MSI GTX 750 2 GB DDR5, vagy Gigabyte R7 260X 2GB DDR5? Esetleg tudnátok-e jobbat ajánlani más gyártótól, és mennyire bírná a CPU kihajtani ezeket? A keret 30-35 ezer Ft, de maximum 40. Leginkább single player játékokhoz kell, pl. Assassin's Creed 3 , Metro Redux, Crysis 3, stb., meg a Starcraft 2 multijához. Én az elsőt választanám, de a véleményetekre és tapasztalataitokra is kíváncsi vagyok.A gépem adatai:CPU: Intel Pentium G860 (2X 3GHz) Alaplap: Gigabyte H61M-DS2RAM: 1x4 GB DDR3 1333MHzTáp: 450W (a márkáját nem tudom, de cserélnem kell majd hamarosan) VGA: MSI R5 450 (tudom ez siralmas)
Köszönettel:

CSABA

Kedves Csaba!
Az a helyzet, hogy a két kártya nagyon közel áll egymáshoz teljesítményben, úgyhogy mondhatnám azt is, hogy mindegy, de gondolom, azzal nem lennék nagy segítség. Azt látom, hogy ebben a pillanatban mind a kettő 2 GB-os változatban körülbelül 37 ezer forintba kerül, ezért azt mondanám, ne vedd egyiket sem. Ha már úgyis a GTX felé húztál, érdemes megfontolni inkább a Palit GTX750 Ti 2GB StormX Dual megvételét. 40 ezer forintba kerül, és kapott egy elég egészséges gyári tuningot is, aminek hála jóval erősebb annál, mint amennyivel többe kerül a másik két kártyánál (az nincs 10%, ugye). Ha jól értettem koppra belefér a költségvetésbe, úgyhogy én a helyedben biztos ezt venném, vagy esetleg megvárnám a pletykák szerint heteken belül érkező GTX950-est, hogy milyen ára lesz (bár van egy olyan tippem, hogy kezdetben 50k környékére lövi majd be az Nvidia). A Pentiumod a proci-igényesebb játékokhoz lehet. hogy kevés lesz (pl. GTA V), de amiket felsoroltál, azok alatt nem lesz gond, a StarCraft 2 esetében is csak akkor lenne baj, ha sok gépi ellenfél ellen játszanál.

ÖREG PROCI NEM VÉN PROCI!

Sziasztok, gurusok!
Kérlek, segítsetek! Véleményetek szerint lehetséges, illetve megéri az alábbi konfigurációt annyira fejleszteni, hogy akár átlagosabb hardverigényű mai játékokat is képes legyen futtatni? Ha igen, akkor mit lenne érdemes tennem?

- CPU: QuadCore Intel Core 2 Quad Q6600, 2400 MHz
- Alaplap: Asus P5KC
- Memória: 1 GB DDR2-800 DDR2 SDRAM
- Videokártya: NVIDIA GeForce 8800 GTX (768 MB)
- Merevemez: WDC WD5000YS-01MPB1 (465 GB, IDE)

Nagyon köszönöm a segítségeteket!

ZOLI

Kedves Zoli!
Ez aztán csúcsgép volt a maga korában! És ha jól értem, azért máig elvoltál vele. Ha túl van hajtva a processzor, akkor egyelőre megúszható a platform cseréje, mert elég lehet, de a memória mennyiségét mindenképpen érdemes felhúzni 4 GB-ra (2x2 GB körülbelül 10 ezer forint mostanában), és a videokártyát is érdemes lecserélni legalább egy GTX750-re (vagy még inkább a már emlegetett 750 Ti-re). Mivel még ős PCI-E sávok vannak a lapon, ezért elvileg lehetnének kompatibilitási problémák, de körbenéztem fórumokon, és több beszámoló is van 750-esekről, hogy mennek régebbi PCI-E szabvánnyal is (Gigabyte, Gainward, Zotac márkákkal találtam eddig beszámolókat). Egy teljes platformcsere Core i3-as processzorral, 4 GB memóriával, egy GTX750 Ti-vel és egy olcsóbb alaplappal úgy 95 ezer forintból lenne meg, és még előfordulhat, hogy tápot is kell cserélned. Plusz az IDE-s vinyóhoz kell egy átalakító, vagy azt is le kell cserélni.

A VRM IS IGÉNYLI A MEGFELELŐ HŰTÉST, MÉG HA NEM IS KIABÁL ÉRTE

Rendhagyó módon most nem tudom ide beilleszteni Boldizsár levelét, mert elvinné az egész mentőövet, de egy olyan kérdéssel fordult hozzánk, ami sokakat érinthet. Röviden arról van szó, hogy vett egy FX-9370-et kompakt vízhűtéssel, ami otthon állandóan fagyogatott. Beadta szervizbe, ahol azt mondták neki alapos tesztelés után, hogy a gond a CPU tápáramkör hűtésével van, nem bírja a terhelést, ezért fagy a gép, és az alaplapgyártó is egy erős top-down coolert javasol az ilyen processzorok hűtésére. A helyzet az, hogy sajnos ez így van. Az FX-9370 fogyasztása nagyon magas, borzasztóan sok energiát igényel, és ezért a processzorfoglalat körül lévő tápáramkör is iszonyatosan melegszik. A kompakt vízhűtő miatt nem volt ventilátor a VRM közelében, és így túlmelegedett.

Mit lehet ilyenkor tenni? Kicsit barkácsmegoldás, de ahogy a szerviz is javasolta, lehet valahogy rögzíteni egy ventilátort a VRM közelében, ami friss levegőhöz juttatja azt. B-megoldásként pedig fel lehet rakni egy igen izmos top-down hűtést is, ami az alaplapra merőlegesen fújja a levegőt, így minden kap a légáramlatból a foglalat közelében. Az FX-9000-eseknek azonban a léghűtések 99%-a kevés (nagyon forrófejűek), így lehet, hogy a barkácsmegoldás + vízhűtés kombó a legjobb út nekik.

EZ A NYÁR NEM CSAK AZ EMBEREKNEK ÁRTALMAS

Kedves PC Guru team!
A számítógépemmel van egy kis probléma. Éppen játszottam a nagy melegben, és hirtelen kikapcsolt magától. Megfogtam a gépházat, és nagyon forró volt. Vártam estig, nem kapcsolt be. Másnap reggelre már hideg volt a gép, de még akkor sem reagált. Ki is takarítottam. Azután megpróbáltam, semmi sem történt. Tudnátok segíteni, hogy mi a baja?
Előre is köszönöm:

GÁBOR

Kedves Gábor!
Ez bizony rossz hír, jó eséllyel valami megsült a gépben. A legtöbb modern részegységnek van védelme a túlmelegedés ellen, de nem tudom pontosan, milyen géped volt. Előfordulhat, hogy az alaplap sérült meg például, vagy a táp mondta be az unalmast, ezt sajnos csak próbálgatással tudod kideríteni. Az ilyen nagy melegben megelőzésképpen érdemes jól szellőző helyen tartani a gépet, és kipucolni, hogy a por ne állja a levegő útját. Mivel nálad már megtörtént a baj, ezért csak azt tudom javasolni, hogy csináld végig, amit Péternek javasoltam, hátha segít valami, ha nem, és még garanciális a gép, akkor marad a szerviz, ott minden megvan ahhoz, hogy egyesével leteszteljék a géped komponenseit, de az is lehet, hogy egy szakavatott szem egyből észreveszi, ha például valami elfüstölt.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

AZ ELTŰNŐ FPS-EK KRÓNIKÁJA

Sziasztok!
Azzal a problémával fordulok hozzátok, hogy körülbelül másfél-két hete vettem egy teljesen új, véleményem szerint erős gépet, de a League of Legends telepítése után az első meccsen (és a többin is) azt vettem észre, hogy szépen fut a játék, de néha-néha ledob 8 fps környékére. Nem tudom miért. Mi lehet a probléma?

- CPU: Intel Core i5-4690K
- Alaplap: MSI B85-G43 Gaming
- VGA: MSI GTX 970 Gaming
- Memória: 1x8 GB Kingstone Hyper X

A segítséget előre is köszönöm:

PÉTER

Kedves Péter!

A géped durva overkill a League of Legendshez, szóval vagy szoftveres a probléma, vagy a neteddel lesz valami. Ha más játékok multiplayer részében nincsenek gondok, akkor marad a szoftver. Érdemes drivereket és programokat (Adobe Air, .Net, stb.) frissíteni, és ha nem segít, akkor leirtani az egész LoL-t a gépről (még a Riot könyvtárat is törölve), majd újrarakni. A géped bőőőőőőőőőőőőven sok a LoL-hoz, tehát a fejlesztésen véletlenül se gondolkodj, ez még 4K-ra is elég kell hogy legyen.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Láttyátuk feleim szümtükkel mik vogymuk. Isa gémerek vogymuk, tehát jöhet itt nekünk 40 fokos kánikula, jégvihar vagy bármelyik nyavalya a hét csapásból, mi biztonságos szobánkban simán átvészeljük az ilyen cudar időket is, ahol tök jó videojátékok biztosítanak minket arról, hogy ne unatkozzunk. (Maximum téged, én igenis unatkozom, a Steamen lévő 450 játékom közül már egyik sem érdekel. – Chocho) Csak az internet ne szakadjon meg! Erről jut eszembe, a szerdai apokalipszisszintű viharban majdnem odavesztem, szóval legközelebb küldjetek nekem valami energiapajzsot! Addig is itt a Levrov, amibe ismét tucatnyi levél érkezett, melyek közt alig tudtam kiválasztani a hónap legjobbját. Olvassunk fel párat!

A PLAYIT KAPCSÁN

Üdv, Dr. Chris! Közeleg a PlayIT, és felmerült bennem a kérdés, hogy ti miért nem jöttök ki mostanában a rendezvényre? **(Úgy, de úúúúúgy válaszolnék őszintén! Csak akkor wilson kirúg. JA, VÁRJ! – Chocho)** Tudom, hogy régebben kint voltatok, sajnos akkor meg én nem voltam, és amióta elkezdtem járni oda, azóta ti nem jöttök. Így sajnos még nem tudtam veletek találkozni. Tudom, hogy van a PC Guru Show, amire biztos el fogok menni (egyébként mikor lesz a következő?), de azért jó lenne, ha ti is kint tudnátok lenni PlayIT-en. Egyébként nagyon jók a levrovos válaszaid, imádom!
Üdv: **DÁVID**

Már többen kérdeztétek tőlünk, hogy mi a helyzet velünk és a PlayIt-tel, de szerettem volna kikerülni a válaszadást, mivel nem akartam senkinek sem a tyúkszemére lépni. Most viszont válaszolunk, a legmélyebb tisztelettel és udvariassággal vázolva a helyzetet. Szóval az a helyzet, hogy az elmúlt évek során nem tudtuk összeegyeztetni a szervezéssel, a hangvétellel kapcsolatos irányt a szervezőkkel, így jobbnak láttuk, ha kötöttségek nélkül a saját utunkat kezdjük el járni, még mielőtt komolyan elmérgesedett volna a helyzet. Nagyon régen rendszeresek volt lehetőség találkozni a PC Guru olvasóival-íróival, hiszen volt PC Guru tábor, volt külön rendezvény, ésatöbbi, de sajnos erre már nincs kapacitásunk. Azonban mindenképp szerettünk volna ezek helyett valamit, és mivel imádjuk a játékokat - hiszen ez a szakmánk, a hobbink, a megélhetésünk - úgy gondoltuk, hogy tető alá hozunk egy saját rendezvényt, amely kizárólag a játékokról, a PC Guru magazinról, az olvasókról szól. Ebből lett a PC Guru Show, amit tavaly rendeztünk meg először a Millenárison. Körülbelül 1800 ember volt jelen, ami kifejezetten jó start, hiszen alig több mint 1 hónap alatt hoztuk össze, ugyanennyi időnk volt beharangozni is. Ez egy olyan alapnak tűnt, amire építkezhetünk, így idén már a MondoGames-szel karöltve várunk mindenkit egy jóval nagyobb, monumentálisabb rendezvényen. (Én nem sajnálom, hogy így alakult. A PlayIT már nagyon elszállt, egyre kevésbé érzem magaménak, mint 30-hoz közeli játékos. Sok sikert kívánok a srácoknak a jövőre nézve, de nem hiszem, hogy valaha ki fogok még menni a PlayIT-re. Talán ha kicsit érik az ottani közönség. – Chocho)

INTERNET NÉLKÜLI ÉLET

Kedves PC Guru team! Ez az eset, amiről írok, 2015. július 10-én történt, azaz egy nappal a legújabb Guru debütálása után. Nálunk a nagy vihar miatt ekkor már két napja nem volt rendes internet, vagy ha volt, akkor is csak háztűznéző be ugrott be. Szóval egy ilyen nagyobb kiesés közben (szerencsére nem kezdtem el egy LOL ranked keresést és nem is mentem el CS:GO-val játszani) elmentem egy jót sétálni az apámmal. Ő hozta a kedvenc üdítőmet és elindultunk fagyizni. Aki járt már Tatabányán vagy ott él, az tudja, hogy van egy nagyon jó fagyizó Sárberekben, és ahhoz közel van egy bevásárlóközpont. Ott eszünkbe jutott, hogy el kéne menni oda megvenni a legújabb PC Gurut is. **(Én is ilyen apukát akarok!)** Bementünk és elkezdtem keresgélni, és nem fogjátok elhinni, mit találtam! Két darab eredeti Marvel képregényt! Egy Hihetetlen Pókembert és egy Deadpoolt! **(Na, ennyit a Gururól...)** Egyből a kosaramba dobtam a Pókembert, és kislányos lelkesedéssel mutattam apámnak, hogy „Nézd, apa! MARVEL KÉPREGÉNY ITT TATABÁNYÁN!". Ide ugyanis még a madarak is csak tévedésből jönnek. Természetesen utána megkerestem a Gurut is. Miközben ezt a levelet írom, itt van a billentyűzetemen. **(Mé', azt hiszed, majd megírja helyetted a hónap levelét, heh?!)** Bár az is megér egy misét, hogy hova a ménkűbe rakták a Gurut, mert csak negyedik nekifutásra sikerült megtalálni, mert eldugták a szennylapok mögé. Ha nem lett volna ez a csillogó csomagolása, sosem találtam volna meg. De itt van, és mind a Gurut, mind a Pókembert nagyon élvezem!
Üdv: **ÁKOS „DIAN"**

UI: Nem tudtok egy weboldalt, hogy honnan szerezhetnék magyarul képregényeket, mivel elég nagy Marvel-fan vagyok. **(Ne rontsuk el ezt a kapcsolatot most ezzel, olyan szépen indult minden!)**

Ó, Tatabánya, de jó kis hely az! Illetve fogalmam sincs, hogy milyen, mert még nem voltam arra sajnos, de ha majd kiengednek a zárt osztályról, ellátogatok arrafelé is (De ugye engem is viszel majd vadászni? – Chocho). Egyébként Kőbányán is van egy jó fagyizó, de arra nem merek menni, mert orkok őrzik az odavezető kaput. Egyébként látod, milyen jó, hogy jött ez a klassz kis vihar! Kivert mindenkit a szobájából, s ennek köszönhetően együtt fagyizhattál apukáddal, plusz még képregényt is vett neked. (Képzelem, mi lett volna, ha eljő a világvége. Még az állatkertbe is elmentek! – Chocho) Erről jut eszembe, hogy a szerdai viharba majdnem odavesztem. Vagy ezt mondtam már? (Sajnos mindig emlékeztetsz rá, hogy mégsem... – Chocho) Ne menjetek ki a szabadba egyedül, nagyon kemény odakint! Egyébként a bevásárlóközpontokban a Gurukat mindig jól el szokták dugni vicces emberek olyan helyekre, ahol a kutya sem találja meg azokat. Ezért én arra gondoltam, hogy kellene nekünk pár autós ügynök, akik az országot járva ellenőrzik ezeket a helyeket, hogy a megfelelő helyen kint vannak-e a Guruk. Fizetést nem tudunk adni érte, de akit érdekel a dolog, nyugodtan írjon!

A GURU MINDIG JÓ!

Kedves Chris! Anno még első PC Guru vásárlásomkor és egyéb konkurens lapok vételekor (nem, nem a Playboyra gondolok – **az jó, mert az már nem konkurencia, őket simán lenyomtuk**) **(Ja, az egyre trébb, ahogy nő az ingerküszöb, úgy jönnek a durvább lapok, igaz-e? wink-wink – Chocho)** a motivációm kezdetben az volt , hogy ingyen kapok játékokat a magazinok mellé. Persze aztán ha már vettem egy újságot, akkor el is olvastam azt, aminek hatásáról annyit, hogy most már az előfizetők táborát erősítem, immáron két éve **(pacsi a levegőben!)**. Tehát beleszerettem a Guruba, viszont néha-néha elcsábultam más újság felé is, mivel bár cikkeik közel sem tetszenek annyira, de egyszerűen olyan jó játékok jártak mellé, hogy muszáj volt megvennem azokat is. Bevallom, hogy a gurus játékok többször nem hoztak lázba, de ma már nem is ezért veszem. Viszont ebben a hónapban tutira a PC Guru mellett döntöttem, hiszen a Sleeping Dogs volt a teljes játék, ami számomra telitalálat volt! Fantasztikus játék, szóval nagyon köszönöm! Továbbra is várom a remek cikkeket és az ilyen jó játékokat!
Üdvözlettel hű olvasók, **BÁLINT**

Ejnye-bejnye, Bálint! Szerencsére most megúszod a dorgálást (Nem úszta meg, ejnyebejnyéztél. – Chocho), hiszen te is egyike vagy azon jófiúknak, akik a cikkek miatt döntöttek magazinunk mellett, aminek ugye nagyon örülök. De ne kelljen még egyszer azt hallanom, hogy nem tetszenek a teljes

játékaink, mert a spenót is csúnya, a resztelt máj is undorító, mégis meg kell enni néha azokat is, mert azokban sok a vas meg a vitamin. Ilyen a Guru is: nem, nincs tele vassal, mert a végén még ezt használnák csatornafedélnek egy csomó helyen, hanem néha úgy néz ki, hogy nem jó a teljes játék, közben pedig de. Csak adni kell nekik egy kis esélyt! A Sleeping Dogs pedig tényleg király játék.

A HÓNAP LEVELE: SKATE OR DIE

Üdvözlöm, doktor úr! Először is remélem, hogy jó helyre küldöm a levelemet, mert szokásom elcímezni a dolgokat és rossz helyre küldeni e-maileket **(Nem jó helyre jött, legközelebb a tanyasitej@ivonap.hu-ra írj!)**. De vágjunk is bele a történetembe! 2008-ban kezdődött minden. Szerényke, kis visszahúzódó személy vagyok, aki évek óta (2-3 szám kivételével) rendszeresen kifizetek 2 ropit a pénztárosoknak, hogy meglegyen a havi PC Guru adagom. Ez az addikció olyan 2012-ig tartott, amikor is megismertem életem első barátnőjét **(Barátnő? Azt a pokémont nem ismerjük Kockaföldön. – Chocho)**. Ezután lejöttem a „szerről" és átszoktam a hölgyeményre, akire rá is költöttem a havi zsebpénzt. Természetesen nagyon szerettem őt, de mint mindennek, ennek is vége szakadt. Kapcsolatunk alatt a PC Gurut folyamatosan vettem, még ha ezért kérnem is kellett egy kis kölcsönt, de igyekeztem megoldani a dolgot. **(Sejtettem én! Túl könnyű folyamatnak tűnt, hogy csak úgy lejöttél az újságról!)** Miközben a barátnőm még megvolt, az újsághalom egyre csak nőtt az asztalomon. Egyre ritkábban olvasgattam, mert nem is volt rá időm. Miután szakítottunk, rájöttem, hogy van az asztalomon 4-5 PC Guru, amit fel sem bontottam még, de sajnos az érettségire való felkészülés miatt akkor sem tudtam olvasgatni azokat. Azóta már 7 szám csücsül az asztalomon, de most végre itt a nyár! **(Fene, tényleg, mindenki ráér. Kezdődjön már az iskola! – Chocho)** életem egyik legjobb nyara ez! Nemcsak azért, mert meleg van (gyűlölöm a hideget, hiába is, vékony vagyok), **(Én pont fordítva vagyok ezzel. Nem is tudom, miért lehet. Talán a 15 kilónyi fókazsírtól, ami rajtam van?!)**, de azért is, mert végre volt merszem elkezdeni gördeszkázni. Egész nyáron estem-keltem vele, amíg csak beköszöntött az esős időszak. Ezért aztán visszamentem a gépem elé, ami viszont már elég öreg darab, így nem igazán tudok játszani már rajta. Szóval napról napra unatkozom és még deszkázni sem tudok kimenni, mert hol felforrok, hol elázok. Így hát elmentem diákmunkára és eldöntöttem, hogy csökkentem az asztalom súlyát, unalmas óráimban pedig PC Gurukat fogok olvasgatni. Meg is tettem. Újra érzem, ahogy az agyam megtelik tudással, ismerettel és örömmel. A slusszpoén az egészben az, hogy a munkára jelentkező csoportban van egy lány is, akibe első látásra beleszerettem. Volt merszem beszélgetni vele, és úgy érzem, alakul valami a kettőnk között. Remélem, jól sül el a dolog!

Wish me luck, doctor!

A legjobbakat: **CAPTAINPAW**

U.I.: A Levrov fantasztikus, csak így tovább! Halálra röhögöm magam rajta minden hónapban. **(Ha halálra röhögted magad, akkor hogy-hogy még élsz? Vagy mivel többször meghaltál, ezért végül feltámadtál? – Chocho)**

Jó hosszú levél lett, köszi szépen! Látom, a diákmunka nem igazán foglal le, na majd szólok a főnöködnek, hogy találjon neked valami szórakozást. Mit is mondtál, hol dolgozol? Egyébként nagyon örülök a sikerednek, mármint hogy ennyi újságot sikerült az évek alatt összegyűjtened. Szép munka! De legközelebb nyisd is ki őket, ha már ennyit dolgozunk vele. Úgy sejtem, hogy most már legalább 12 szám lehet, amit ki sem nyitottál! Legalább a Levrov miatt tedd meg nekem ezt! A többi cucc nem érdekes, de a Levrov! A szakításról pedig csak annyit, hogy van ez így. Ne aggódj, fiatal vagy még, lesz időd megtalálni a blalalalala. Nem, nem lesz! Gyorsan szerezd meg az új csajt, amíg még ott dolgozol, mert az egész életedet megbánásokkal teli fogod leélni!!! ÚGY MINT… Na jó, bevettem, a gyógyszerem, most már nem lesz semmi baj. Remélem közben sikerült a hiteleid visszafizetni, amiket az újság miatt vettél fel, de ha nem, küldök most neked egy aláírást, amit eladhatsz az eBay-en. Tessék:

Környei „Chris" Krisztián
(és Smejkál „Istencsászár Állat Király Gamer Főnök 'the BOSS' Chocho" Péter)
Ezt nem a nyomda tette oda, hanem én írtam ide kézzel, szóval őrizd meg jól. Még jól fog jönni valamikor.

ASUS®
IN SEARCH OF INCREDIBLE

MAGÁVAL RAGADÓ SZÉPSÉG ÉS TELJESÍTMÉNY

X550JX
• INTEL® CORE™ I7-4720HQ
• 8 GB DDR3 1600MHZ
• 1000 GB (7200 RPM)
• NVIDIA GTX 950M 2 GB
• 15,6" HD 1366X768

digiprime.hu
WWW.DIGIPRIME.HU | INFO@DIGIPRIME.HU | +36(70)286-4298 | 1074 BUDAPEST, DOHÁNY U. 63/B

PC GURU A FACEBOOKON!

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető a világ egyik legnagyobb közösségi portálján, a Facebookon is. Jelenleg már közel **46.000** rajongó követ minket, és ha te magad még nem vagy köztük, akkor érdemes csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből; kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz! Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, egyszerűen megnyomni a Like (magyar verzióban Tetszik) gombot, és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

JÁTÉKVÁSÁRLÁSI TIPPEK A STEAMEN!

http://bit.ly/pcguru_steam_curator

Tavaly szeptember végén történetének talán legnagyobb változásán esett át a Steam, hiszen nem szimplán lecserélték a bolt kinézetét, de a működését is alapvetően gondolták újra: a bolt most már teljesen személyre szabva ad ajánlásokat a játékokat illetően, megpróbálva olyan címeket az érdeklődők elé tolni, melyek feltehetően pont az ízlésükbe vágnak. Ha pedig nem, akkor sincs baj: lehetőség van követni úgynevezett kurátorokat, akik folyamatosan bővülő listába szedve ajánlanak játékokat. Természetesen ebből a PC Guru se marad ki: kövesd a kurátori oldalunkat, fedezz fel és ismerj meg játékokat, amikről talán még nem is hallottál, töltsd fel csordultig a kívánságlistádat!

PC GURU A YOUTUBE-ON!

A Guru-veteránoknak valószínűleg nem újdonság, de biztos akad olyan új olvasónk, aki nem tudja, hogy a PC Guru jelen van a világ legnagyobb videomegosztó oldalán, a YouTube-on is. A hivatalos csatornára a videotesztjeinket és a különböző videórovataink újabb epizódjait töltjük fel, és minden héten találkozhattok valamilyen új videojátékos tartalommal, ráadásul a különböző videók itt bármikor könnyedén visszakereshetők és megtekinthetők. A YouTube-os regisztrációt követően érdemes rögtön feliratkozni a csatornára, így biztos, hogy soha nem maradtok le egyetlen általunk feltöltött videóról sem. Szóval irány a YouTube: **www.youtube.com/pcguruonline**

LÉGY TE IS PC GURUS CIKKÍRÓ!

Szinte minden hónapban kapunk olyan leveleket, amiben afelől érdeklődtök, hogy miképp válhat valaki a PC Guru magazin cikkírójává. Hozzánk bekerülni nem könnyű feladat, de nem is lehetetlen. Ha úgy érzed, hogy megvan benned az írói véna, szereted a játékokat és szívesen írnál tesztet vagy előzetest a témában, akkor nincs más dolgod, mint részt venni a **PC Guru Online** havonta jelentkező Tesztelj velünk! pályázatán. A beérkezett pályamunkákat **]{redenc** értékeli, és az általa legjobbnak ítélt írás beküldője kéthónapos PC Guru előfizetést nyer (amennyiben már jár neki az újság, két hónappal meghosszabbítjuk az előfizetését), a többi elfogadott mű szerzőjének az a dicsőség jut osztályrészül, hogy írásuk kikerül a **PC Guru Online**-ra. Ez az első lépés a siker (és a nyomtatott magazin) felé, hiszen nem szabad elfelejteni, hogy 2009-ben a pályázók közül került ki **JohnBart**, 2012-ben **Mahmud**, 2013-ban **Lor**, 2014-ben pedig **Dan**, ők immár lapunk cikkírói, minden hónapban olvashattok teszteket tőlük – és erre mindenki másnak is esélye lehet! Ha szeretnéd megmérettetni magad, akkor nincs más dolgod, mint ellátogatni a **http://www.pcguru.hu/palyazatok** oldalra, ott megkeresni az aktuális pályázati kiírást, figyelmesen elolvasni a feltételeket, aztán beküldeni az írásodat. Hajrá!

INSTAGRAM
http://instagram.com/pcgurumagazin

GOOGLE+
http://bit.ly/pcg_google

TWITTER
www.twitter.com/pcgurumagazin

CSAPJ LE TE IS A MONDO MAGAZINRA!

72 OLDALNYI JAPÁN,

ANIME, MANGA, ÁZSIAI POP, COSPLAY,

KONZOLJÁTÉKOK, KREATÍV TIPPEK, EXKLUZÍV INTERJÚK

KERESD AZ ÚJSÁGOSOKNÁL!

WWW.MONDOWEB.HU | FACEBOOK.COM/MONDOMAGAZIN

Sniper: Ghost Warrior 3

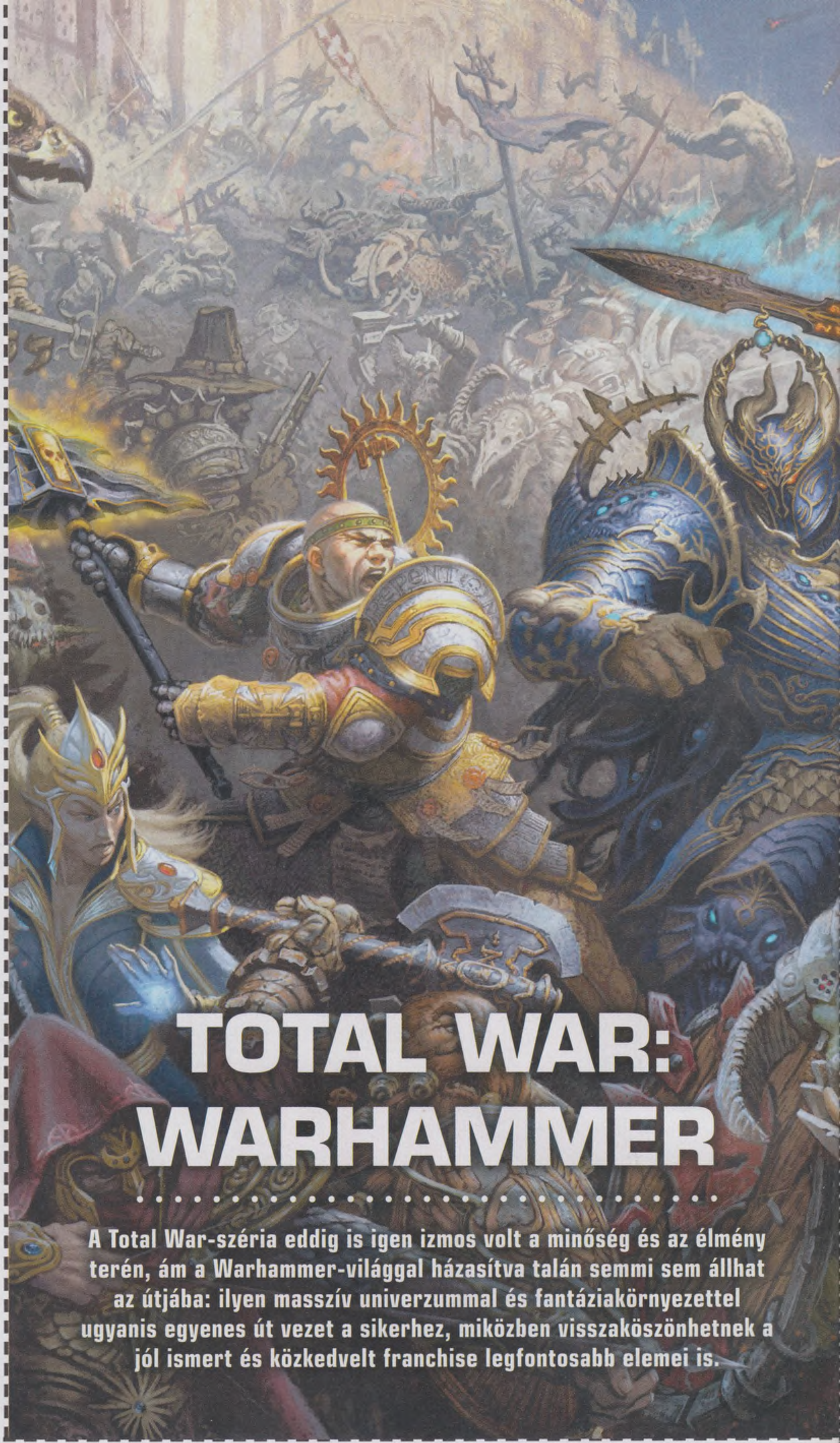
ELŐZETES Bár a CI Games sorozata soha nem tartozott a legnépszerűbb belső nézetes akciójátékok közé, témája miatt egyszerűen nem lehetett nem szeretni. A harmadik epizód immáron multiplayer nélkül, csak a kampányra összpontosítva viszi tovább a széria szekerét, teszi ezt ráadásul áramvonalasítva és némileg Far Cry-osítva.

Submerged

TESZT Egy vízzel elárasztott város, valamint egy leány és annak súlyosan beteg testvére. Meg sem lepődünk rajta, hogy újabb indie kínál izgalmasnak és érdekesnek (nem mellesleg meghatónak) ígérkező kalandot, aminek során a felfedezés és a magasba felkapaszkodás lesz a két legfontosabb tényező – már persze a túlélés mellett.

Mad Max

TESZT A tavasz végén mozikba került filmalkotás egyértelműen visszahozta Max nevét a köztudatba, de vajon a Just Cause-sorozatért felelős Avalanche is képes lesz erre a teljes univerzumhoz kötődő videojátékos feldolgozással? Ha szerencsénk van, akkor a szeptemberi számunkban elmondhatjuk, sikerrel végezték-e el a feladatot.



TOTAL WAR: WARHAMMER

A Total War-széria eddig is igen izmos volt a minőség és az élmény terén, ám a Warhammer-világgal házasítva talán semmi sem állhat az útjába: ilyen masszív univerzummal és fantáziakörnyezettel ugyanis egyenes út vezet a sikerhez, miközben visszaköszönhetnek a jól ismert és közkedvelt franchise legfontosabb elemei is.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 10-ÉN

JELENIK MEG!

PC GURU

ŐSZI ELŐFIZETÉSI AKCIÓK: JÁTÉK + MAGAZIN

NARUTO SHIPPUDEN: UNS 4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**23.490 Ft**
Hosszabbítással:	**22.490 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	**29.990 Ft**

MIGHT AND MAGIC: HEROES VII

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

HEROES OF THE STORM

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**13.990 Ft**
Hosszabbítással:	**12.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**21.490 Ft**
Hosszabbítással:	**20.490 Ft**

GTA V

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.990 Ft**
Hosszabbítással:	**25.990 Ft**

THE WITCHER 3

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**17.990 Ft**
Hosszabbítással:	**16.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**25.490 Ft**
Hosszabbítással:	**24.490 Ft**

BATTLEFIELD: HARDLINE

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(6 lapszám)	**18.990 Ft**
Hosszabbítással:	**17.990 Ft**
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL	
(12 lapszám)	**26.490 Ft**
Hosszabbítással:	**25.490 Ft**

FIGYELEM! Ha időben kiválasztod a kedvencedet, és előfizetsz a **WWW.PCGURU.HU** webcím **ELŐFIZETÉS** menüpontja alatt, akkor lehet, hogy már a megjelenés napján a kezedbe veheted az előfizetésed mellé választott játékot, amit a posta a magazintól függetlenül szállít ki neked!

A HIRDETÉSBEN SZEREPLŐ ÁRAK MINDEN ESETBEN TARTALMAZZÁK A POSTAKÖLTSÉGET IS.

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

MONDOGAMES PC GURU SHOW

2015. OKTÓBER 17–18.

HUNGEXPO "D" ÉPÜLET

JEGYÁR: 3500 FT

ESPORT VERSENYEK **COSPLAY**

VÁSÁR **JÁTÉKBEMUTATÓK**

RETRÓKIÁLLÍTÁS

FŐTÁMOGATÓK

MONDO GAMES

digiprime.hu

GamerEvents
"We move the eSport"